ПОСТЕР - ALIEN vs PREDATOR
SUPER НАГРАДА - ГЕЙМЪРСКИ КОМПЮТЪР

MASTER GAMES®

БРОЙ #9

ЯНУАРИ '99

Година 1
ISSN 1311-1221
Цена: 7000 лв.
Цена без CD: 2700 лв.

НАСТОЛНО ЧЕТИВО НА ЗАКЛЕТИЯ ГЕЙМЪР

В СЛЕДВАЩИЯ БРОЙ: ПЪЛНА ЛИЦЕНЗИРАНА ВЕРСИЯ НА QUEST FOR GLORY III

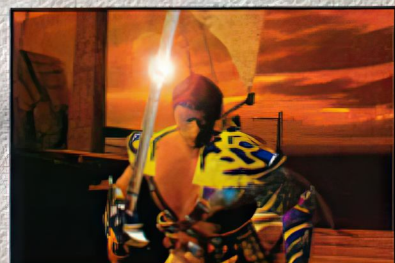
НА БЪЛГАРСКИ ЕЗИК

НАЙ-ПРОДАВАНОТО СПИСАНИЕ ЗА КОМПЮТЪРНИ ИГРИ В БЪЛГАРИЯ


ALPHA CENTAURI 10/10


THIEF: THE DARK PROJECT


HERETIC 2


ASGHAN





JOYS



Joysticks: Ramses II 4 but. • JSK 110 4 but. • JSK 120 4 but. Multi control •JSK 210 4 but. • JSK 13A 4 but. program, Multi control •JSK 320 Combo w/pad • JSK 330 Combo w/pad • Eaglemax- Multifunction, Program+ Pad • G. Pad JPD 120/ 131- Program • PC Weel foot pedal w/manual gear • PC Weel + foot pedal w/tiptronic • PC GUun w/games (more weapons) • MAX 3D Glasses LCD



VIDEO



Voodoo Rush 3DFX, 6 MB EDO RAM w/VGA • Voodoo 2 3DFX, 12 MB EDO RAM • Intel 740, 8 MB SGRAM w/VGA



SOUND



Advance Logic ALS 100+, 3D • ESS 1869, Spatializer 3D • ESS 1869, Spatializer 3D, Wave table • Cristal 4235, 3D • Creative AWE64, 3D Wave table • Creative AWE64, Gold, 4 MB • PCI ESS Solo 1, 3D • PCI ESS Maestro 1, 3D, Wave Table • S3 Sonic Vibes, 3D • Yamaha 724, OPL3, 3D

Reset

магазин: ул. "Раковски" 130,
Телефон: 981 3888



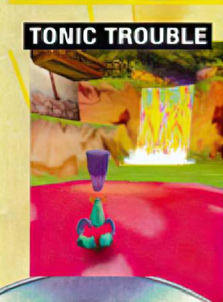
ЛИДЕР В КОМПЮТЪРНИТЕ И TOP GAMES АКСЕСОАРИ!

Очаквайте в MG CD#10 пълната, лицензирана, адаптирана на БЪЛГАРСКИ (BULGARIAN) ЕЗИК версия на QUEST FOR GLORY III

MG CD#9


MYTH 2


ALPHA CENTAURI


TONIC TROUBLE


FIFA 99


ROGUE SQUADRON

-TOP NEWS-

Battle of Britain, Beneath, Diablo 2, Elysium, Expendable, Giants, Kingpin, Outcast, Shogun: Total War, Slave Zero, Startrek: Klingon Academy, System Shock 2, Total Annihilation: Kingdoms, Wheel of Time, X-Wing Alliance

-HOT GAME DEMOS-

Afl 99, Anno 1602, Brian Lara Cricket, Dawn of Aces, Dead Reckoning, Excessive Speed, FIFA 99, Gangsters, Gruntz, Michael Owen's World League Soccer 99, Myth 2, NFL Blitz, Redline, Resident Evil 2, Sid Meier's Alpha Centauri, Star Wars: Rogue Squadron, Tonic Trouble, VR Baseball 2000, Warhammer 40.000: Chaos Gate

-HOT GAME REVIEWS-

Uprising 2, Falcon 4, Xgames Pro Board, X-Wing Collect, Top Gun, Western Front

-CHEATS-

A Bug's Life, Alien Earth, Ancient Conquest, Asghan, Asteroids, Bayond Time, Blackstone Chronicles, Blood 2, Blue Force, BroodWars, Caesar 3, Carmaggedon 2, Carnivores, Claw, Cybermercs, Cydonia, Descent, Excessive Speed, Fallout 2, Final Fantasy 7, Future Cop: LAPD 2050, Grand Touring, Heretic 2, Heretic 2, Holiday Island, King's Quest 8, KKnD 2, Lands of Lore, Lula: The Sexy Empire, Magic & Mayhem, Obelix, Outpost 2, Outrage 2, Pacific War, Quest for Glory 5, Resident Evil, Resident Evil 2 Demo, Return to Krondor, Settlers 3, Shogo Demo, Sid Meier's Alpha Centauri, Simon the Sorcerer Pinball, Star Wars: Rebellion, Star Wars: Rogue Squadron, Super Puzzle Fighter 2, Terminal Velocity, The Bug, Thief, Thief Demo, Thief: The Dark Project, Top Gun, UFO: Enemy Unknown, Ultima 7: The Serpent Isle, Ultimate Doom, Ultra Fighters, Virtua Fighter 2, Warcraft 2, Wargasm, Wargasm, X Games Proboarder, Zork: Grand Inquisitor

-PATCHES-

Carmaggedon 2, Carnivores, Falcon 4.0, Fallout 2, Golf Pro, GP, Heretic 2, I-WAR, Populous 3, RailRoad Tycoon II, Return Fire 2, Return to Krondor, Starcraft, Unreal, Vigilance, WW2 Fighters

-SOLVES-

Blade Runner, Commandos Behind Enemy Lines, Dark Side of the Moon, Fallout 2, Full Throttle, Halflife, Herzog Zwei, Jedi Knight Mysteries Of The Sith, King's Quest 8 Mask of Eternity, Laura Bow Colonels Bequest, Mech Commander, Metal Gear Solid, Monkey Island III, Police Quest 1, Quest for Glory 4, Quest for Glory 5 Dragonfire, Star Wars Rogue Squadron, Star Wars Supremacy, Starcraft, Tomb Raider 3, Turok 2 The Dinosaur Hunter, Unreal, US Army Rangers

-SHAREWARE-

ACDSee 32 2.3, Adobe Acrobat Reader 3.0, AntiViral Toolkit Pro for Windows 95, EzDesk, HyperSnap-DX Pro ver. 3.20.00, Winamp 2.05, WinZip 7.0

ОМАКС Трейд ООД
Официален дистрибутор на SAMSUNG ELECTRONICS за България
тел.: (02) 946 1150, 946 1908; e-mail: omax@geobiz.net

ПРЕДУПРЕЖДАВА:
С МОНИТОРИТЕ SAMSUNG ВИРТУАЛНАТА РЕАЛНОСТ МОЖЕ ДА СЕ ПРЕВЪРНЕ В РЕАЛНОСТ!!!

SAMSUNG ELECTRONICS

MENU

TOP NEWS

HOT GAMES

EverGreen

HARD-SOFT WARE

NO EXIT ???

reNEWed

TOP SECRETS

















Издател: "ДАрТ - София" ООД
e-mail: dart@inet.bg
Редакция: София 1124, ул. Николай Ракитин 1, ет. 2
Реклама: Рекламна агенция "РИС", Тел.: (02) 320 539

Винаги Вашият редакционен екип:
Боци, Иво, Andrew, Joz, Косьо, MoreGOTTT
Вальо, БатНик, Диди, Пецата и Сибила

пълен достъп до Интернет

i.net

това е играта.

а ти още не си в мрежата ?

губиш.

Адрес: ул. Ю. Венелин 22
тел.: (02) 809 722
e-mail: office@inet.bg
http://www.inet.bg

Мрачна тягостна тишина. Само вятърът скимти в шахтите, вентилаторите тихо бучат, а тук-там се чува пукот на гръмнала електрическа крушка. Тишина като пред буря... Още мъничко и тази буря ще се разрази. Тогава от дупките по таваните, от вентилаторите и от различните тайни помещения изпълзяват гадини с остри нокти, бодливи опашки и гладки издължени черепи. И с убийствена киселина във вените наместо кръв. Тогава space-marines-ите зареждат своите пушки, огнехвъргачки и smartgun-и и включват своите motionscanner-и. Тогава невидимите predator-и набелязват целите си чрез своята извънземна оптика и развихрят истински ад с енергийните оръдия, които носят на раменете си. „Ринг свободен“ за всички, за абсолютно всички унищожителни твари от цялата Вселена. А накрая оживяват само най-силните. Или най-хитрите. В днешно време сме така залети с екшън-игри, че трудно можем да открием между тях нещо по-оригинално. Някои геймъри-теоретици и досега спорят дали има новости в SIN например. Други без всякакво колебание признават оригиналността на HALF-LIFE. Трети неуморно се забавляват със старите любими игри и се надяват, че ще удари часът, когато в ръцете им ще падне нещо ново. Ако сте от последните, знайте, че на хоризонта се задава нещо такова - един нетрадиционен 3D екшън, който със сигурност ще се състезава за вашата любов.



Чарът на ALIENS vs PREDATOR е там, че в играта няма почти нищо оригинално. Почти нищо, що се отнася до концепцията, до дизайна на фигурите, до вида и начина на действие на оръжията, та дори и до сюжета. Всичко това сте го виждали преди във филми и в комикси. Естествено, говоря за славната филмова тетралогия Alien, за серията Predator и за комиксите „Predator vs еди що си“ и „Alien vs еди какво си“. Но... Голямото „но“ е, че ALIENS vs PREDATOR е първата компютърна игра, която прехвърля тази (според някои геймъри идеална) тематика на мониторите толкова достоверно и съвършено, че атмосферата й не отстъпва на нито един от другите, изброени по-горе, артформи. А при компютърните игри това е нещо наистина супер, особено щом продуктът има (в буквалния смисъл на думата) филмов образец. Нещо повече, когато играете на страната на spacemarines-ите, това е по-фрашкано със страхотии от всички бойни сцени в Aliens, взети заедно. Да описвам отделните раси, няма смисъл. Всеки знае как изглежда един Alien, всеки познава ловеца на черепи Predator и почти на всеки му е ясен видът на хората. В нашия случай, разбира се, хора, облечени в суперброни и с пълен арсенал всеунищожаващи оръжия. Играта ALIENS vs PREDATOR е взела всички детайли от всички достъпни източници и ги е забъркала в една уникална история. Имате достъп до главната роля на водач на всяка една от три съвсем различни раси, при това вилнеете не само в режим на сингълплеър, но и в свиреп мултиплеър, където всеки се бие с всекиго и всички срещу всички, в каквито варианти ви дойдат на ум.

Аз, ако те цапна, ти, ако го цапнеш, той, ако ме цапне...



ЛОВЦИ НА ЧЕРЕПИ

Predator-ите са най-силните фигури, на чиято страна можете да играете. Те имат огромна издръжливост, унищожителни оръжия за близък и далечен бой, далекогледи, джаджи, с които могат да стават невидими, да се лекуват и да гасят пламъци по телата си. Могат да превключват режима на гледната точка и без проблем да падат от голяма височина. Единственият недостатък на predator-ите е, че за всичко хабят енергия - за да стават невидими, за да стрелят или за да се лекуват. Ако са заредени с енергия докрай и не са застанали непосредствено пред дулата на smartgun-ите на spacemarines-ите, те практически са непобедими. Но когато енергията им свърши, не им остава друг избор освен персоналният двубой с шиповете на китките или с копия, при това вече без възможността да виждат панорамно. Да се играе сингълплеър като predator е нещо като лека утринна разходка, по време на която тук-там трепеш alien-и и spacemarines с автоматично насочващото се енергийно оръдие. Е,







ALIENS VS PREDATOR



не че няма да се поизпоти геймърът в ролята на predator, но пък знае ли човек, как мирише потният predator...

HARD MEAT



Alien-ите, които са костелив орех за predator-ите и които тук ще ги наричаме „нашественици“, са най-бързите, най-ловките и най-свободни в придвижванията си. За тях търчането по стени и тавани е като детско забавление. Ако spacemarines-ът е видял в другия край на коридора нашественик, тутакси е мъртъв - само една-две секунди са необходими на нашественика, за да мине по коридора, по стената или по тавана и да скочи смъртоносно върху беднягата. Освен това нашествениците виждат под много широк ъгъл и имат точна представа за това, което ги заобикаля. Пък и виждат както на светло, така и на тъмно. Последното качество ще го оцените истински, когато играете на тяхна страна. Нашествениците са опасни и като ранени, пък дори и като мъртви. Те и без крака могат да пълзят, да хапят, да драскат, а от тях на всички страни струи гадна смъртоносна киселина. Мъртвият нашественик представлява мятащо се във всички посоки тяло (с много опасна опашка) и оставя след себе си локви киселина, в които хич не е добре да се подхлъзнете. Бързината, съвършеното виждане и опасните киселинни качества са за сметка на огнестрелното оръжие, с което нашествениците не разполагат.



КРЕХКО МЕСЦЕ

Така на езика на predator-ите се наричат хората, т.е. spacemarines-ите. Това не е странно, защото всяка по-близка среща на двама такива съперници означава за човека единствено смърт. Един predator може спокойно да се пребори с един-двама нашественици и получавайки тук-там рани, да ги разпори с някое свое оръжие, но горките spacemarines-и не издържат и секунда, тъй като нямат никакви оръжия за близък бой. Но въпреки това хората си имат своите шансове. Те например разполагат с motion scanner, нещо като детектор на движенията, върху който като равномерно пиукащи точици се изобразяват движещите се цели. А за да се ориентират в тъмните пространства на космическите станции, бази и кораби и за да виждат по-добре, spacemarines-ите са снабдени с прожектори за осветяване на коридорите, както и с устройство за усилване на светлината. Така че и те виждат добре, само дето при прекалено силна светлина (например при избухването на гранатата) видимостта много не я бива.



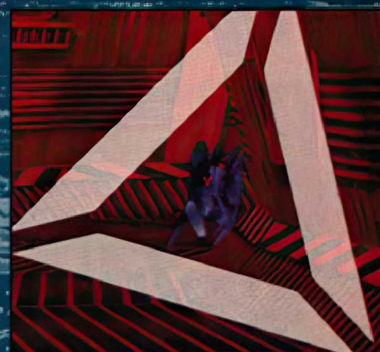
Оръжията на хората са: пушка-помпа с монтиран върху нея гранатомет, огнехвъргачка (с която можете да си направите омлет от пържени alien-и) и познатият smartgun с автоматично насочване към целта.

ALIENS vs PREDATOR vs MARINES

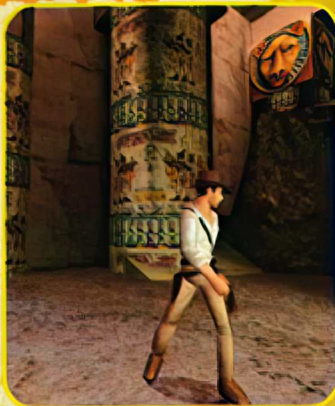
Вече е ясно, че ALIENS vs PREDATOR е игра, която с нетърпение ще очакват привържениците на екшъна и на ужасите. А още не съм споменал нищо за много приличния 3D-engune, който май ще издържи на всяка конкуренция. Не съм казал нищо и за отличния саундтрак, взет от филмовите образци. Мултиплеърът също е гаранция за бъдещия успех на играта. Сингълплеърът е много интересен, тъй като всички врагове са надарени с висок изкуствен интелект, особено нашествениците. Този изкуствен интелект ще ви принуди да действате в различни измерения - не се случва толкова често врагът да скочи отгоре ви от някоя стена или да ви подгони по тавана, или на рояци да ви преследва из цялото ниво. Ще трябва да се научите да работите и със светлината - как да я използвате във ваша полза при мултиплеъра или да елиминирате вредните й ефекти при сингълплеъра.

-GM-





ALIENS vs PREDATOR ще се появи през пролетта, но още отсега виждам как ви потичат слюнките от нетърпение. Затова, предоставяйки ви някои картинки и demo-то за едно пробно ниво в нашия CD, ви пожелавам добър апетит.



INDIANA JONES and the Infernal Machine

По целия свят още се вдига врява около новите попълнения на филма „Междузвездни войни", а фирмата LUCASARTS подклажда огъня с неуморното издаване на игри по мотиви на тази трилогия. Последната беше REBELLION, а сега вече настъпват ROGUE SQUADRON, X-WING ALLIANCE, FORCE COMMANDER. **Но сякаш малко се забравя, че Джордж Лукас е автор не само на „Междузвездни войни", а и на една друга приказка, която е не по-малко популярна и обичана.** Това е историята на археолога Индиана Джоунс. „По дирите на изчезналия кивот", „Индиана Джоунс и храмът на обречените" и „Последният кръстоносен поход" са невероятни филми, които не са лишени и от хумор (помниш ли сцената, където Хитлер се подписва в дневника на Инди!). Затова не е странно, че се появиха и съответни игри, и то великолепни игри (оставям настрана отвратителната DESKTOP ADVENTURES). INDIANA JONES AND THE FATE OF ATLANTIS, т.е. INDIANA JONES 4 дори намери място в някои световни класации на най-добрите игри за всички времена.

ПРИКЛЮЧЕНИЕ #5

Добрите стари игри днес се преобличат в нови одежди. Например SIMON THE SORCERER 3 ще е изцяло 3D, а INFERNAL MACHINE или INDIANA JONES 5, наричай го, както щеш - също 3D. Е, при триизмерните фигурки за съжаление от време на време се губи по нещо в игрално отношение, но като се има предвид, че шеф на проекта е мистър Hal Barwood, който успешно ни масажираше мозъците с INDIANA JONES 4, можем да очакваме още по-добра Петица. **Сюжетът на INFERNAL MACHINE е почти като във филм за Индиана Джоунс. Само че сега не си в атмосферата на 30-те години, фрашкана с гадни униформени нацисти, а в 50-те години, времето на „студената война".** Враг номер едно на човечеството е Съветският съюз (още сега си победител - него вече го няма). Инди се е пенсионирал и се е посветил на чисто археологически занимания, а е и професор в университет. По време на разкопки в щата Юта, известен най-вече като леговище на мормоните, в неговия лагер каца хеликоптер, от който слиза Sophia Hapgood, стара приятелка на Инди. Тя се опитва да изкуши нашия герой да участва в нова акция. Инди е резервиран, но щом узнава подробностите, мигом се навива. **Каква всъщност е работата?** Съветският съюз е изпратил археологическа експедиция да копае около Вавилонската кула и тази научна група се ръководи от Генадий Володников. Който обаче не е никакъв археолог, а физик. Което пък веднага попада в обхвата на всевиждащото око на ЦРУ. Нещо повече, един от американските тайни агенти успява да задигне изровен от руснаците предмет. И веднага загрява, че това не е нито парче от древна керамика, нито старо украшение, а част от някаква машина. Което показва, че около „археолозите" има мътилка. Володников и неговите другари отчаяно търсят останалите чаркове на странната интерпространствена машина, с която Съветският съюз може да постави Запада на колене. Липсващите части на тази Infernal Machine, или иначе речено, Адска машина, са разпръснати по целия свят. И точно тях трябва да издири Инди.





АКСЕСОАРИ #5

В INFERNAL MACHINE има 17 нива на седем различни терена, а в самия Вавилон си два пъти - тук започва всичко, тук и свършва. Посещаваш и такива атрактивни места, които любимата ни Лара Крофт я види след 40 години, я не види. Това са пирамидите на ацтеките, джунглите във Филипините, планините в Казахстан. Щатът Юта и родната къща на Инди са нещо като замъка на Лара - учебен лагер за тренировки, където можеш да провериш уменията си. **Подобно на приключенията в TOMB RAIDER и Инди използва най-различни машини** - например в едно от нивата изживява бясно препускане с откраднат джип, а на всичкото отгоре трябва и да стреля по преследващите го руснаци. Тези „игри в играта", които са едни от главните номера в TOMB RAIDER, ги има и тук. Любопитно е как са се оправили с тях създателите на INFERNAL MACHINE, защото в предварителните обещания за играта се съдържа и невероятно гребане с лодка по речни бързеи, и лудо спускане с вагонетка по подземни релси, като в „Храма на обречените". **В играта срещаш както врагове** (такива са, разбира се, съветските войници и техните наемни мекерета), **така и няколко ключови фигури, които придвижват действието напред.** На твоя страна е Sophia Hapgood. Главният отрицателен герой е руският шеф Володников. Агентът на ЦРУ Simon Turner пък е малко мъг-







...иде Инди, КИЛЪРЪТ на Лара

лява фигура, в чиято вярност към знамето и конституцията на САЩ много-много не можеш да си сигурен. Авторите обещават далеч повече интеракции, отколкото в малко мизантропската TOMB RAIDER. През повечето време Лара е самсамичка, а фигурите, които срещаш, са или разплъскани в някой от многобройните капани, или прободени с отровна стрела в корема и плюят парцали съсирена кръв. При Инди е обратното - той среща в повечето случаи хора живи и здрави, които му разкриват части от действието или му помагат в изморителното търсене на парчетата от Адската машина. Правият път му сочат не само Sophia и Turner (след като, естествено, изпълни зададените sub-quest-и), но и един нубиец в Етиопия, една тайнствена жена в Тибет. Ние нали си знаем, че Инди никога не е имал проблеми с жените. Обаче не всички създания са благоразположени към твоя герой. Няма да мине без престрелки с обикновени войници, а сметката на Инди ще искат да видят и една огромна змия, и един снежен великан. Та дори и страшният вавилонски бог Marduk, който дебне нашия човек в Aetherium - измерение, в което ще попадне, след като използва Адската машина във вавилонската кула. **Най-верният приятел, който никога не изневерява на Инди, е неговият незаменим бич.** Той се използва като оръжие, но с него могат да се правят и разни други неща - да се прескочи пропаст, да се изпълзи от дълбока яма, дори да се гепи оръжието на врага, а после същият да бъде застрелян със същото оръжие. Гаден номер, нали? В джунглата пък Indiana няма да може да се оправи без мачете, с което да си изсича пътеки. Друго класическо оръжие е револвер, който няма нужда да бъде зареждан всеки път, както и Zippo - запалката на истинския американски мъжага, която също май няма нужда да бъде пълнена отново. И още: гранати, базука, калашник АК 47 и динамит за разчистване на затрупани подземни коридори. Вражеските войници малко неохотно ще снабдяват Инди с лекарства и муниции. Някои части от Адската машина придават на твоя човек магически способности.

ОСОБЕНОСТИ #5

INFERNAL MACHINE е обявена от своите производители не само като екшън, а и като адвенчър-игра. Демек, не забравяй, че Индиана Джоунс е все пак университетски професор по археология, а не просто трепач на враговете си. Затова попътно устремът му бива спиран от дяволски трудни загадки - как да премества жп стрелките в мините или как да преведе някой надпис в древния храм (помниш ли, професорът е специалист по мъртвите езици). Всички загадки, както твърдят авторите на играта, са подчинени на строги логични правила. Но това, че са логични, не значи, че са лесни. Напротив, Инди прахосва за решаването им много повече време, отколкото за изтребването на нещастните съветски войници. Геймърът е мотивиран и амбициран и от любимия IQ, т.е. от Indy Quotient (коефициентът на Индиана Джоунс), 100% от който се получава, само ако се решат всички загадки и ако се открие всяко тайно място. **Тъй като INFERNAL MACHINE е подготвяна изцяло за 3D, авторите отсега предупреждават, че 3D ускорителят е задължителен,** което обаче вече не е кой знае какъв проблем. Играта използва силно модифициран MotS engine, като в JEDI KNIGHT (за тази отлична игра, също на фирма LUCASARTS, писахме в първия брой на Master Games, когато все още се наричаше Top Games). Но както казва главният програмист на INDIANA JONES 5, наложило се е около 80% от кодовете да бъдат пренаписани, така че практически няма почти по нищо да познаеш, че насреща ти е добрият стар MotS. **Друг интересен момент е озвучаването.** Гласът на Индиана Джоунс почти винаги си го представяме като гласа на Харисън Форд. **Но в играта ги няма нито гласът, нито физиономията на готиния Харисън.** Не знам защо, може би заради авторските права... Въпреки това Инди е озвучен много качествено. За разлика от Лара, която практически не си отваря устата, освен да изпъшка, когато се фрасне в някоя стена или някъде скочи, Indiana Jones често коментира това, което вижда, и така помага на геймъра. Естествено, има ги и новите звукови стандарти EAX и A3D. **Интересен е мултиплеърът.** Можеш да избираш между кооперативен и deathmatch режим, в който да играеш или като Indy, или като Sophia, или като агент Turner, или като Volodnikov. В INDIANA JONES 5 има огромен потенциал - заради филмовата слава, заради името на създателите й, заради стила на игра, любим на хиляди геймъри. Така че отбележи на календара месец март, когато играта трябва да се появи.

Производител: LucasArts
Дистрибутор: Activision
Време на излизане: 03/99г.

3D person-екшън-адвенчър-игра с огромен брой трудни загадки. Основното ударение е поставено върху интеракцията с останалите фигури.

-GM-





iBIT BULGARIAN INFORMATION TECHNOLOGIES INC.
Tel.: 02/ 975-3949, E-mail: info@bitex.com
take the world home!
INTERNET

ТАЛОНЧЕ ЗА ОБЯВКА

Име ....фамилия ....възраст ......г.
адрес,град ....
тел./ e-mail ....име на подрубриката ....(търси/предлага).
Забележка: да се подчертае.
Текст: ....
....

STARSIEGE

няма да си самотен стрелец

Семейството на mech-симулаторите набъбва - MECCHWARRIOR 2, HEAVY GEAR, SHATTERED STEEL, G-NOME, EARTHSIEGE и други, и нови, и още... А най-нова е сега тръгващата сага STARSIEGE, както се преименува (или по-точно трансформира) серията от игри EARTHSIEGE. Не е зле преди да огледаме най-новото чадо на mech-симулаторите малко да се върнем назад в историята, пълна с mech-битки не само върху мониторите, но и при производителите, и при дистрибуторите. **Доскоро на това бойно поле най-големи съперници бяха MECHWARRIOR 2 и EARTHSIEGE. И двете излязоха горе-долу по едно и също време, и двете са по своему изключителни игри.** MECHWARRIOR 2 заложи на света на Battletech и беше издаден от фирмата ACTIVISION по лиценз на FASA. Тази игра има много прилична графика (за времето си) и впечатлява с великолепния дизайн на мисиите, с приказния сюжет и с битките между клановете за власт над Terra, прастарата люлка на човечеството. В играта става дума за клановете Wolf и Jade Falcon. А в data-диска GHOST BEAR`S LEGACY са добавени още един клан, няколко нови сценария и няколко нови mech-а, от които най-сполучлив е стотонният Kodiak. **EARTHSIEGE пък не залага на никой от популярните светове, защото си има свой собствен свят,** в който се бият останалите след ядрения апокалипсис живи хора срещу кибернетични дяволи, наречени Cybrid-и - интелигентни машини, които са направени от хората, но както често става, са се обърнали срещу своите създатели. В EARTHSIEGE вместо mech-ове има HERC-ове, почти идентични бойни машини. Графиката е близка до тази на MW 2, дизайнът на мисиите е малко по-слаб, но са по-разработени комуникациите с wingman-ите (включително и възможността да се изпращат на различни места по картата), машините и оръжията. **И двете игри са прекрасни и си струват.** Но битката извън монитора далеч не е приключила. ACTIVISION триумфално измъкна своята MECHWARRIOR 2: MERCENARIES, която има дяволски добра графика, нови mech-ове, войници и оръжия и нови сценарии с битки на наемници от Inner Sphere както помежду им, така и срещу клановете. MERCENARIES впечатлява особено много със страхотния ускорител на мултиплеъра - както в локалните мрежи и преките връзки, така и през собствения сървър на ACTIVISION, благодарение на който в битките могат да участват стотици и хиляди хора. При това безплатно. Както се очакваше, фирмата DYNAMIX не се остави и пусна EARHSIEGE не само с изпипана графика, но и с възможност да се пилотират всички летящи тела и с по-широки възможности за комуникации с wingman-ите. **Как продължава цялата тази история сега?** ACTIVISION изгуби лиценза на FASA (главно заради дългото протакане с MECHWARRIOR 2) и следващият MECHWARRIOR ще е под егидата на MICROPROSE. Същата ACTIVISION в момента подготвя втора част на донякъде противоречивата серия HEAVY GEAR и е прехвърлила там цялата си mech-активност. А фирмата SIERRA напуска света на EARTHSIEGE, за да го претвори в STARSIEGE. Първата игра от тази поредица вече се мержелее на хоризонта. Защо се променя названието ли? Според авторите на проекта името STARSIEGE дава по-широки възможности - за нови раси, за нови технологии, за по-широк сюжет, включващ не само Земята и Луната, както досега. А и за повече заглавия, които ще се появят през









ТАЛОНЧЕ ЗА АБОНАМЕНТ за MASTER GAMES - 1999

Аз, фен на списанието и заклет гейм маниак заявявам, че желая да се абонирам за ❑ 3 месеца; ❑ 6 м.; ❑ 12 м. или ❑ завинаги. /*забележка: да се зачеркне желанието в квадратчето*/

Цени без/със CD: 3 месеца - 7 900/20 800 лв.; 6 м. - 15 000/40 000 лв.; 12 м. - 28 800/78 000 лв.

Трите имена на геймъра ....

Точен адрес: гр/село .... код .... област ....

община .... ул. ....

№ ...... бл. ...... вх. ...... ет. ...... ап. ...... тел. ....

ПОЯСНЕНИЕ: Талона изпратете на АДРЕС: София 1124, ул. Николай Ракитин 1, ет. 2, фирма "ДАРТ-СОФИЯ", за списание MASTER GAMES. Лептата за абонамента изпращайте с пощенски запис на същия адрес. Попълвайте талончето четливо!

1999, едно от които е STARSIEGE: TRIBES. **Но да се върнем към играта STARSIEGE. Какво да очакваме от нея?** Това са 45 мисии за един играч в кампании, които ръководиш или от страна на Cybryd-ите, или от страна на Хората. В мултиплеъра пък можеш да играеш като Cybryd-и, като Rebel-и





или като Имперски земни жители (фракция). При това пилотираш не само стотонни HERC-ове, но и въздухоплавателни съдове, танкове и леки самолети. Разполагаш и с космически кораби, тежка артилерия, гъвкаво командване, бомбардировачи и други специализирани единици, които правят играта пъргава и приятна. **Може би най-принципната промяна в играта е начинът, по който се използват оръжията.** Веднага забрави онази самостоятелно въртяща се топовна кула, по която са монтирани всички оръжия - всеки любител на mech-овете знае, че прицелването става чрез завъртане на цялата кула. Недостатък е малко сложничкото управление, но с това човек се оправя. Голямото предимство обаче е възможността да караш в една посока, а да стреляш в съвсем друга. Но това вече е минало. Сега STARSIEGE идва с нова концепция - отделно командване и управление на всички оръжия. Те са монтирани на въртящи се елементи и са почти независими едно от друго. **Управлението на оръжията е по класическия начин,** чрез прицел. Прицелът се движи, гледката се движи едновременно с прицела, а оръжията автоматично я следят. Оръжията могат да се въртят около своята ос само донякъде и дотогава стрелят, както се очаква от тях. Но ако оръжието бъде завъртяно повече, стрелба няма да има. Така че недей да въртиш цялата кула, защото и без това може да се стреля не само в посока на движението. Единственото ограничение е, че няма да можеш да стреляш с топа на лявата страна на кулата точно в обратната, дясна посока. Но с това се свиква. **Фирмата DYNAMIX иска да е в крак с времето и затова техническите параметри на играта са точно такива. Тя има всички възможни съществуващи ускорители, дори и мултипроцесорен**



ускорител за Windows NT, почти неограничена видимост и всякакви други технически постижения. Гениална идея е дадената ти възможност да си запишеш сюжета на цялата игра и после да си пуснеш отново цялата битка в Action Replay. Очертава се голямата сила на STARSIEGE да е в мултиплеъра, който е почти технологично чудо. Възможността да свържеш компютрите от локалната мрежа, тези, които са с модем, и всичко това заедно през Интернет с неограничен брой играчи в една обща мултиплеърна игра, наистина звучи като приказка. При тестването с 16 играчи наведнъж не е имало никакви проблеми. **STARSIEGE е силно и многообещаващо заглавие. А идващото след него STARSIEGE: TRIBES** обещава още повече. Крайно интересно е как ще се разраства тази сага, но гаранциите на дистрибуторът SIERRA значат нещо и хич не са за пренебрегване.

Dynamix/Sierra / Дата: 01/99

Нова концепция при употреба на оръжията. Възможност да се играе на страната на Cybrid-ите. Отличен мултиплеър.





ТУК публикуваме безплатно вашите кратки обяви.

Подрубриките:

HARDWARE - замяни, търсене и предлагане на TV конзоли, 3D карти, компютри и компютърни компоненти.
GAMES - замяни, търсене и предлагане на игри.
RELATIONS - Запознанства със себеподобни от третия вид.
HELP ME - "Зов за помощ" към всички геймъри от закъсали такива.
Забележка: Вашите малки обяви ще публикуваме само чрез попълване на оригиналното талонче на списанието.

GAMES

ТЪРСЯ PRIVATER2 на 2 CD и ARES RISING. Може и замяна (042)2 07 85.

ПРОДАВАМ World Cup 98 за PC -6$; Starcraft -6$; Fallout 1 -6$; Hunter Hunter - 6$; Games Mania 96 -6$ - (02)23 24 77

ПРОДАВАМ играта „Sanitarium" на 3 CD за 20 000лв. - (056)2 92 80.

ПРОДАВАМ оригинални игри за Sega Saturn 10бр. по 15$ - (02)52 40 53.

ПРОДАВАМ игрите SONIC THE HEDGEHOG I и II, Streets of Rage, Super Monaco GP II за Master System II (цената е: 16 000 за 1бр. и 60 000 за всички) - (02)51 02 82.

ПРОДАВАМ NBA'98, Netstorm, Myth, Industrym Grant и Theme Hospital на супер цена - (02)77 86 98.

HARDWARE

ПРОДАВАМ SEGA MD 2 с два джойстика + 6касети: MK3, ULTIMATE:FIFA98, The Lost World;SONIK 3D; SUPERSTAR SOCCER; TOP GEAR и др, за 120$ - (052) 257 208.

ТЪРСЯ монитор втора ръка - i-male:fff@primasoft.bg .

ТЪРСЯ монитор втора ръка - (02) 958 12 28.

ПРОДАВАМ оригинален MEGA DRIVE с два джойстика и 1 касета за 70 000лв. - (02)292 2816.

ПРОДАВАМ „Правец 8 С" с дискети и литература; TV игра NITENDO-8 битова с дискети - (032)430 837.

ПРОДАВАМ Sega Saturn за 120$ - (02)524 053.

ПРОДАВАМ Game Boy (в идеално състояние) със 7 дискети - (056)625 094.

ПРОДАВАМ Super NITENDO entertainment sistem с една дискета и джойстик + GAME BOY с 9 дискети за 200$ - 0489 41398; (02)988 5591.

ПРОДАВАМ „Правец 16", 1MB RAM, CGA-моно, клавиатура, FDD-360KB - супер запазен - (0391)2 61 93.

ПРОДАВАМ Super Nitendo с два gamepad и играта Staring за 200 000лв. - e-mail: watermelon@npc.omega.bg.

ПРОДАВАМ Game Boy Basic (в идеално състояние) + дискета Jurrasic Prk II за 60 000лв. - (0357)37 80.

ПРОДАВАМ „Mega-CD" с 5 диска:DUBLE SWICH, BLEKHOLE ASSULT, NIGHT TRAP и ARCADE COLECTION за 50$ (чисто ново) - (02)468 079.

ПРОДАВАМ „SEGA MEGADRIVE 2" оригинална, с два джойстика, 13 дискети, със стерео кабел за 120DM - (02)233 769.

ПРОДАВАМ „Premedia II AGP 8MB SGRAM Accelerator" 43$ - Ст. Загора ул."Хр. Ботев" 47, вх.Б, Иван Янчев.

SYSTEM SHOCK 2

Фирмата LOOKING GLASS STUDIOS ни направи щастливи няколко пъти: преди четири години с гениалната игра SYSTEM SHOCK (в Коледния брой на вашето любимо списание Master Games казахме това-онова за нея в рубриката EverGreen), преди три години - с FLIGHT UNLIMITED, а през току-що изтеклата година - със страхотния симулатор FLIGHT UNLIMITED 2 (в редакцията доста се дуем, защото писахме за него в нашия най-първи, т.е. в нулевия си брой, когато списанието пробно се наричаше Top Games). Същата фирма ни дари наскоро и с абсолютно перфектния екшън THIEF, който направо слага в малкото си джобче разни слабаци като SIN (вижте предишния брой). Но най-големите си геймърски надежди относно тази фирма сме си оставили за 1999 г., когато трябва да се появят FLIGHT UNLIMITED 3 (бъдете спокойни, ще пишем и за него) и SYSTEM SHOCK 2.

Първата SYSTEM SHOCK може да бъде определена като екшън с RPG-елементи. Сега авторите обещават, че SYSTEM SHOCK 2 ще е RPG в истинския смисъл на думата, с всички класически елементи, които познаваме и обичаме - фигури, quest-и, subquest-и и добър сюжет. Вярно, и в SYSTEM SHOCK имаше по нещо от това, но SYSTEM SHOCK 2 вече направо ще бъка от quest-и. И то не само от главни, които трябва да се изпълнят, за да продължите играта, но и от второстепенни, които дават на геймъра по-добри оръжия, нови дроги или му пооткрехват някой и друг детайл от сюжета. За SYSTEM SHOCK 2 фирмата LOOKING GLASS използва своя Dark Engine, който за първи път видяхме във великолепната THIEF. Сам по себе си този engine не е кой знае какво, но THIEF балансира недостатъците му със съвършенството си в игрово отношение. При SYSTEM SHOCK 2 се очакват коренни подобрения. Новата игра няма да е просто THIEF, пренесен в киберпънкова атмосфера. Engine-ът на SYSTEM SHOCK 2 ще има много малко общо с engine-a на THIEF. Горе-долу толкова, колкото общо има този на HALF LIFE с този на QUAKE 2. Новост в играта е мултиплеърът - за разлика от първата серия, тук геймърът може да унищожава роботите, андроидите и другите си врагове с общите усилия на съиграчите си. Deathmatch за сметка на това няма да има, авторите твърдят, че неговото място е при UNREAL. Действието на играта отново се развива в подтискащите киберпънкови интериори, където от всеки втори монитор ви се хили и гримасничи Shodan, който пак е тук, по-зъл от всякога. По земята се търкалят останки от нещастни коренни жители, които ви помагат с пропуск, стиснат във вкочанените си пръсти, или с ценна информация, оръжие и муниции, намерени при преравяне на телата им. Интерфейсът прилича по-скоро на вече поостарялата ULTIMA UNDERWORLD, отколкото на първата SYSTEM SHOCK. Разполагате с отварящи се и затварящи се прозорчета, разкриващи инвентара или въоръжението на фигурката. На дясната страна на екрана се появява човече, показващо какво точно носите в ръка и каква дрога в момента унищожава вашите прегледни връзки. А при всяко чудовище се вижда колко hitpoint-а има в момента. Очаква се hacking-ът в играта също да е решен по-съвсем друг, по-сполучлив начин, отколкото в първата серия. Например можете да отваряте врати или да унищожавате автоматичните защитни съоръжения. В изработката на SYSTEM SHOCK 2 участва голяма част от колектива, който направи THIEF, така че основания за сериозни надежди има.

ShodaN Пристига, ПО-Зъл от ВсякогА











Looking Glass Studios/EA
Дата на излизане: лято '99 г.

-GM-

Продължение на една от най-добрите игри за всички времена. Повече RPG елементи, отколкото в първата серия. Голям брой quest-и и subquest-и. Използва модифициран engine на THIEF.

HYPERCORE

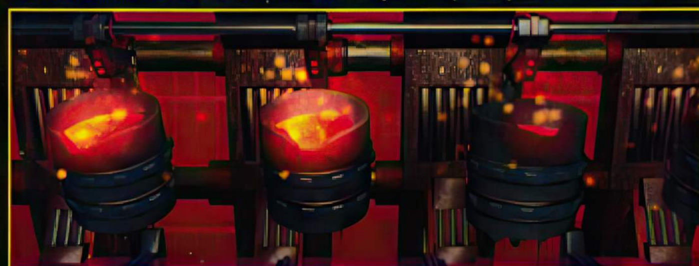
ТурбОКасапницА

Човек направо се просълзява, щом си спомни за прекрасните години на бойните екшъни, когато Нашият Малък Самолет се тътреше на колесник и сипеше огън от всички дула по лавините от противници, опитващи се да ни разпарчетосат. Героични времена на превъзходството на AMIGA! Докато докопалите PC се бореха с DOS-а, амиговците се наслаждаваха на щури касапници. Днес пък на мода са 3D-екшъните и realtime-стратегиите и никой не произвежда подобни пукотевици.

ZIMA SOFTWARE подготвя страхотно възпоменание за позабравените побоища, но този път за PC и с интересни новости. Като командир на бунтовническа единица трябва да си простреляш път през орди от врагове и да очистиш най-силните босове. В стила на тези игри не може да се открие нищо ново, би казал непредубеденият мислител. Така е: HYPERCORE е просто опит да се покаже как изглежда 2D/3D класическата престрелка след добавянето на най-новите технологии. Играта се развива в няколко паралелни плоскости с различно scroll-иращи нива на задния план, което води до необичаен пространствен ефект. Имаше нещо подобно например в WORMS, където различно местещите се кулиси на планините придават ново измерение - е, и тук е нещо подобно. HYPERCORE обаче е с напълно анимиран заден план. Докато млатиш неприятеля с мегаударни хиперорърдия, отзад нещо постоянно се мени и размества, планетите се въртят, виждаш прелитащи космически кораби или метеорити. Изглежда ефектно, но проблемът е в игралността. Вниманието на играча се съсредоточава върху гигантски транспортен ракетоплан с капацитет 100000 мамута, който връхлита отзад (но е напълно безвреден за здравето), а някакси подминава облаче от метеорити, изскачащи от дясната страна на екрана (които са крайно вредни за здравето - дори повече от цигарите). Изискванията за HYPERCORE се движат някъде в областта на средно мощните Пентиуми: около P 120 и 32 MB RAM при запазване на ефектите. Много работа върши специалният engine PGCE, който се грижи за атмосферните и другите ефекти. Окото на мислителя обаче се присвива: а как се осигуряват толкова ефекти? Просто: задният план е предрендиран и разположен на CD (в лесно смилаема за компютъра форма). На много компактдискове - HYPERCORE е общо върху пет носителя! Интересува ли те какво ще стане с този проект? Мен също. Засега видях "work in progress", изглежда доста ефектно.







-GM-

Злите езици след гледането на HYPERCORE нарекоха това парче "игрално интро". Така или иначе, всевъзможната гмеж и непрестанното движение, и то не на дребосъци, а на гигантски обекти, са извънредно необичайни и доста впечатляващи. Дано HYPERCORE тръгне с високо качество и с планираната конфигурация - класиката винаги намира почитатели.











Screen Shots

Shogun: Total War

Експонираната в брой #9 в рубриката in BRIFF TAISHO някак си попътно вече е сменила името си на SHOGUN. Което обаче е разбираемо, защото звучи много по-разбираемо. Така или иначе, SHOGUN е игра, очаквана през тази година с нетърпение. Явно става дума за 3D-realtime стратегия, подобна на легендарната MYTH. На бойното поле в средновековна Япония се срещат над 10 000 души. Плюс, според обещанията на авторите, солиден мениджмънт на източниците и добре изпипана логистика.











-GM-

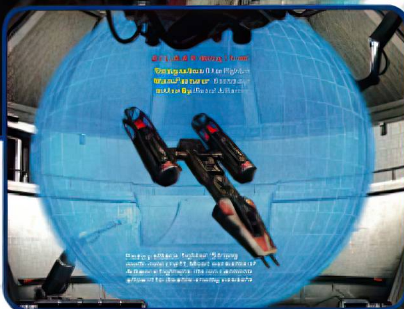
X-wing Alliance

Можем и да сме попресити в момента, разполагайки с такива игри като ROGUE SQUADRON, с новото издание на X-WING или с TIE FIGHTER на нов engine, но все едно пак чакаме с нетърпение новото поколение космически пукотевици по мотиви на Star Wars. X-WING ALLIANCE би трябвало да изпълни тези очаквания - с огромен брой мисии за сингълплеър, с възможности да се пилотират не само изтребителите на Rebel, но и Millenium Falcon, славния товарен контрабандистки космически кораб на Хан Соло. X-WING ALLIANCE трябва да излезе през март 1999 г.









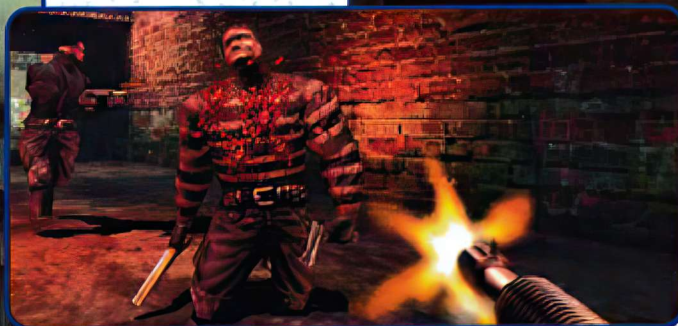


Kingpin

Както и при най-добрата екшън-игра на 1998 г. (естествено, HALF-LIFE), фирмата XATRIX, производител на недотам добрата REDNECK RAMPAGE и на отличния gamaguck THE RECKONING, в случая с KINGPIN използва модифициран Q2 engine. Играта KINGPIN изглежда особено добре по отношение на фигурите. Прекрасно се вижда всеки куршум и раните, които той причинява. Добре е направена и анимацията на смъртта. Действието се развива в гангстерска среда в Чикаго през 30-те години. В цели седем епизода геймърът ще се мъчи да сложи ръка върху подземния свят в града, без да подбира средствата, разбира се. Играта трябва да се появи някъде през февруари или март на 1999 г.







Giants

GIANTS е дело на същия екип, който измисли гениалната игра MDK и на която донякъде прилича. Действието става в далечен безименен свят, в който се борят три раси, всяка със своите предимства и недостатъци. Едните умеят да пътуват из Космоса, другите убиват противника с голи ръце, третите имат усъвършенствана система на оръжия. GIANTS изглежда многообещаващо и вероятно ще се играе добре. Но ще почакаме до лятото на тази година, за да се уверим дали е така.





-GM-









Diablo 2

Очакваното голямо плюскане, за което надълго и нашироко писахме в Коледния брой на MG, не се отлага. Фирмата BLIZZARD тихичко, кротичко, но непрестанно пуска по някой screenshot така, че да държи в напрежение цялото геймърско войнство. И успява. DIABLO 2 е четири пъти по-голяма от първата игра, съдържа нови единици и ускорител с 3D-карти. Вероятно още по-впечатляващи ще са качеството на вълшебните предмети, обширните карти с прекрасна атмосфера и враговете, които ти смразяват кръвта.

Star Trek: Klingon Academy

Фирмата INTERPLAY явно е решила да отупа докрай брашнения чувал на лиценза, който има върху Star Trek. Та по тази причина в най-близко време излиза космическата история KLINGON ACADEMY. От самото название на играта е ясно, че заставаш на лепкавия и смърдящ мостик на klingon-ски боен кораб. Разполагаш не само с оня зъбат сладур, който плюе разяждаща течност по пода, но и с множество кораби, които познаваш от филмите - от задължителната Хищна птица до огромните космически кръстосвачи, които спокойно могат да застанат срещу всеки кораб на Федерацията. В графично отношение играта е малко бижу - всяко попадение на торпедото ясно се вижда върху модела на кораба, така че можеш да надупчиш такива гиганти, като Enterprise и Excelsior като швейцарско сирене. Авторите на играта предупреждават, че KLINGON ACADEMY не е просто STARFLEET ACADEMY, само че играна на страната на противника. Подготвени са куп нови въоръжения и кораби, специално измислени за тази игра. По време на битките получаваш все по-високи военни чинове и най-накрая се биеш рамо до рамо с прославения генерал Chang. B`lagh tekh! Gath rog utadh!







-GM-



Slave Zero

Фирмата ACCOLADE е решила да се набута в зоната, която досега се смяташе, че е окупирана от FASA INTERACTIVE и SIERRA - теренът на mech-симулаторите. SLAVE ZERO е името на грамаден робот, който като механична Годзила се разхожда из града и унищожава враговете (а и приятелите, ако му се замотаят из краката). Сюжетът е повече от елементарен. Зъл диктатор е заграбил властта в свръхголям град, а ти си нелегален боец срещу гадния фюрер. Седиш в командната кабина на гигантски mech и унищожаваш изпратените срещу теб врагове. За някои от тях няма защо да си хабиш мунициите, просто настъпваш и размачкваш малките танкчета. Но се пазиш и теб да не те настъпи някой 50-метров огромен робот. Средата е напълно интерактивна, а животът в града е съвсем като истински. Тъй че със своя mech можеш да омиташ автомобили, улични фенери и изобщо каквото ти кефне, за да замеряш с тези неща врага. SLAVE ZERO ще дойде май някъде през февруари.









Expendable

Това е новата игра на фирмата RAGE SOFTWARE, която вече се прослави със своите INCOMING и WAR OF THE WORLDS. В ролята на Space marine, изпратен във вражески свят, трябва да се бориш за спасяване на каквото падне. За щастие, имаш огромен арсенал от оръжия. EXPENDABLE, подобно на DESCENT 3 има engine, способен да изобрази както тунелите и подземните коридори, така и външните пространства, при това всичко е страхотно моделирано. И като при добрите стари игри от типа на TUBULAR WORLDS, можеш на един екран с някой приятел да си играете играта или да си направите deathmatch. EXPENDABLE излиза някъде през март или април. А дотогава имаш време да се снабдиш с нова 3D-карта.





Beneath

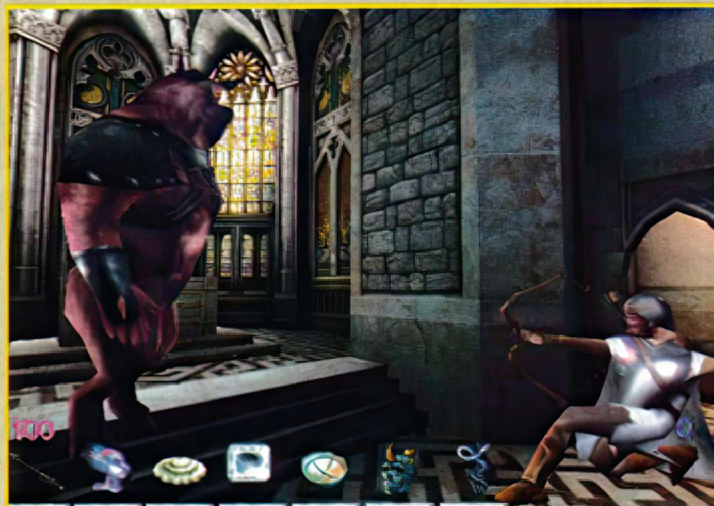
TOMB RAIDER 3 и HERETIC 2 с техния thirdperson-поглед на главния герой явно си пробиват широк път. ACTIVISION приготвя поредна подобна игра, наречена BENEATH. В нея ти си пилотът Jack, който се спуска в подземието, за да спасява своя баща, археолог, загадъчно изчезнал в арктическата тундра. Така, заедно със своята вярна приятелка, потегляш към дълбините на земята, където трябва да се бориш с врагове от най-разнообразен и странен вид и произход. BENEATH е много привлекателна с анимацията на главния герой, който може да скача и да се върти по клони и лиани като... гимнастик или маймуна. Земетресение затрупва пътя ти с камъни, а в териториите на подземните раси се въртят зъбни колела и действат различни машини. Налага се да използваш асансьори, подземни вагонетки и пробиващи уреди, за да продължиш пътя си напред. Тъй като дизайнери на BENEATH са известните PRESTO STUDIOS, май има какво да се чака...

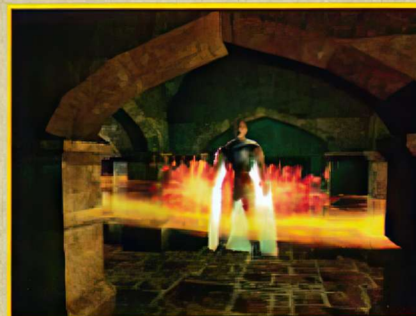


-GM-

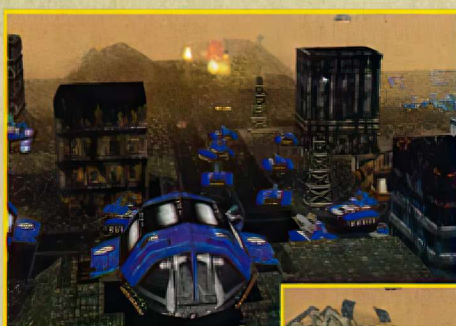
Wheel of Time

WHEEL OF TIME е поредната игра с engine на UNREAL. Родните любители на фентъзи-литературата през миналата 1998 г. бяха ощастливени от книгата на Робърт Джордан "Колелото на времето" (Издателска къща "Бард"). По мотиви на това произведение фирмата LEGEND ENTERTAINMENT е създала играта WHEEL OF TIME, в която срещаш интересни герои, много вълшебства и неизбежен екшън. WHEEL OF TIME може да бъде определена като екшън-стратегия с елементи на RPG, т.е. микс от три жанра накуп. По класическия firstperson-начин се бориш с враговете си, самоусъвършенстваш се, организираш и ръководиш живота на армиите, крепостите и градовете. Можеш да играеш в ролята на Amyrlin, предводителка на чудодейките Aes Sedai; в ролята на водача на фанатизираните Чеда на светлината; в ролята на Ishmael, дясната ръка на Тъмния в столицата на всички ужаси Shadar Logoth. Очаква се играта да излезе някъде през май, а дотогава не е зле да прочетеш романа.









Warzone 2100

Фирмата EIDOS вече е готова със следващата realtime-стратегия в 3D, която ни отвежда в атмосферата на свят, преживял ядрена война. Хората, разбира се, не са си взели поука и продължават да воюват помежду си. Най-интересното в WARZONE 2100 е дизайнът на единиците. Те не са зададени, а могат да се комбинират - всяка от три части: от кула с избрано от теб оръдие или картечница, от превозно средство и от мотор. Така могат да се получат около 2000 единици, които да се подобряват по време на играта. Възможно е в същото време да откриваш нови оръжия и двигатели, да подобряваш защитните си качества както с помощта на своите учени, така и чрез завземането на чужди бази. WARZONE 2100 съдържа три кампании - воюваш в пустиня, в планини и в разрушен град. 3D-engine-ът вероятно ще е като в DARK OMEN, т.е. пълен zoom, а камерата ще се управлява с обикновено движение на мишката. По досегашните данни WARZONE 2100 изглежда добре. Дано да е такава и в игрово отношение.





Redline (Presskit)

3D-екшънът на ACCOLADE, чието действие се развива през 2066 година, е безмилостна война между гангстерски банди. И както в TERMINATOR: FUTURE SHOCK, избираш дали да водиш битката пешком или седешком в едно от 20-те возила, оборудвани с ракети, картечници, огнехвъргачки и дори с EMP-оръжия, които катапултират вражите шофьори от техните седалки (като в G-NOME). По време на 12-те мисии на играта (малко на брой, но затова пък обемисти) трябва да постигнеш своята заветна цел - да станеш фърстшеф на гангстерите. Дали REDLINE има шанс сред фрашканата от 3D-екшъни конкуренция, ще стане ясно през февруари.



Voodoo 3

Сега, след като и натриха носа с Riva TNT, фирмата 3Dfx вече е подготвила своето отмъщение. И неговото име е Voodoo 3, въпреки че става дума за комбинация 2D/3D и (според неофициални източници) по-скоро за приемник на Banshee, нещо като Banshee-2. Новият чип ще съдържа вътрешна 32-битова rendering-архитектура, която първоначално ще бъде окастрена до 16 битов цвят, а след това интерполирана до 22 бита (това без съмнение е проява на лудостта на конструктора). Ще се поддържа multitexturing (две текстури за пиксел във всеки такт), все още 16-битов Z-buffer и компресия на текстурите. **Другите нови моменти са: 2D-ядрото от Banshee, поддръжка до 32MB памет,** ускорение за DVD декодиране, поддръжка за композитен видео изход и AGP 2x. Voodoo 3 - 2000 ще бъде изработван в две версии - една търговска под името Voodoo3 -2000 на 125 MHz и една по-скоро игрова версия под името Voodoo3 - 3000 форсирана до 183 MHz. Версиите, разбира се, ще се отличават и по мощност - Voodoo3 - 3000 ще има fillrate=366 Mtexel/s, с който ще удари в земята Voodoo2 - SLI, като при това може да използва тази сила и при високи разделителни способности! С RAMDAC с честота 300MHz и кадрова развивка с честота 75 Hz ще се поддържат и разделителни способности до **2048 x 1536 пиксела, при което вече, Бога ми, ще имате нужда от Наистина Голям Монитор...** Пикантна подробност ще бъде и поддръжката за LCD екрани, така че ще е възможно да се играят 3Dfx игри и на notebook, докато пътувате в трамвая например! Цялата тази красота ще бъде произведена по технология 0.25 микрона, така че не би трябвало и да прегрява. Според всички сведения изглежда, че става дума за силно компресирано подобие на Banshee, набързо попълнено с онези неща, с които 3Dfx плаши конкуренцията си (например с 32-битов rendering). За есента на тази година фирмата подготвя и нов чип под името Rampage. **Изглежда, това ще е "оригиналното" Voodoo 3,** което ще поддържа 32-битов rendering, 64 MB памет в карта и AGP 4x. И ако това не е технологичен скок напред, здраве му кажи...

-GM-

ATI Rage Fury 128

Ускорителите напоследък се развиват с наистина страхотна бързина. Едва успяхме да се порадваме на Riva TNT и ето че на хоризонта се задава карта, която най-вероятно ще стигне още по-далеч. При това идва оттам, откъдето най-малко сме очаквали, от ATI. Както се казва "Двама се карат (nVidia и 3Dfx), третият печели". И май наистина ще стане така. **ATI Rage Fury 128 е 2D/3D решение,** което прави впечатление в няколко насоки. Става дума за бърз чип, малко по-бърз дори от Riva TNT. Това нямаше да е чак толкова интересно, ако не беше фактът, че ATI са успели да направят 32-битовото рендиране ПОЧТИ ТОЛКОВА БЪРЗО, колкото и 16-битовото. Разликата е всичко на всичко 1 fps, но тъй като Riva TNT в 32-битовото изостава, Rage 128 в същото рендиране е с цели 30% по-бърз!!! Чипът съдържа почти пълен DVD-декодер, а не само ускорител, като при Voodoo 3. Поддържа AGP 2x, 32 MB памет и LCD (което ще го има едва в истинския Voodoo 3). А освен това се споменава за поддръжка на дигитална телевизия, нещо, с което до този момент никой не се е захващал. **За производителите на основни карти се подготвя вариант,** приспособен за 64-битова памет, което ще позволи чипът лесно да се монтира направо върху евтини дънни платки и то много по-лесно от Voodoo 3. Значи ще е съвсем възможно хем да си купите по-евтино дъно, хем да имате на него един от най-добрите видеоускорители. **Първите версии на Rage 128 били, казват, доста прегрети** (над 90 градуса по Целзий), въпреки че са произведени по 0.25 микронна технология, но всичко това щяло да бъде бързо поправено. Появили се и някои проблеми при съвместимостта с други периферии, така че Ви препоръчваме да почакате малко, докато недостатъците бъдат отстранени.

MICRO NEWS

MICRO NEWS

От Intel обявяват нова серия Pentium III.
Не ги наричайте „Katmai", наричайте ги „Pentium III". Всъщност името няма особено значение, това което е важно, е че те са по-бързи. Развивайки изключително известната и всепризната марка процесори, Intel обявиха началото на нова серия микропроцесори Pentium III, които също така се известни и с кодовото наименование Katami. От фирмата съобщиха, че новите процесори ще са от два класа - 450 MHz и 500 MHz и ще се появят на пазара до края на първото тримесечие на тази година. Засега са известни три основни подобрения в сравнение с предходния клас. Нов принцип на структуриране на паметта с cache контрол; Нови медиини инструкции, които поддържат три-измерна графика, аудио, видео и звук разпознаване; SIMD плаваща опция. Засега няма никакви данни за цената, въпреки, че основните производители на software, включително производителите на комп. игри вече подготвят продукти на основата на новия тип микропроцесор. Когато зададохме въпроса, дали Intel вече разработиха новото поколение микропроцесори, от фирмата отговориха: „Това е точният процесор за точното време".

От Microsoft обявиха , че пускат пробната версия на Close Combat III - Руският Фронт, със заглавие „Прелюдия към Цитаделата" на 15 януари. Действието в играта се развива през паметната 1943 в разгара на немската офанзива на Изток, под кодово название - операция „Цитадела". Известната в историята като най-голяма танкова битка през Втората Световна Война, в която участвуват 6 000 танка и два милиона военнослужещи е пресъздадена в тази симулация. Играчите избират на чия страна да воюват - Руската или Немската и се потапят в епичната битка при Курската дъга в Западната част на Русия. Един лабиринт от сгради и укрепления, простиращ се от Изток на Запад служи за фон на битката. Играещият има на разположение изстребители, щурмови отряди, танкове Т - 34 и Тигър, катюши, 120мм гаубици и др.

Да
достигнеш
недостижимото...?

Няма нищо по-лесно !

MEDIATOR

компютърни системи с гарантиран произход и качество

София 1504, ДАрТ София ООД
☎ (02) 943 4217, 438 693
e-mail: dart@inet.bg



В НАЧАЛОТО БЕШЕ КРАЯТ

Няма достатъчно думи за прослава на CIVILIZATION, най-гениалното парче от продукцията на Sid Meyer. Странната наглед игра с графика на квадратчета очарова куп безумци. Имаше компютърни лаборатории, пълни с фанатици, които заради грижата за своите човечета не напускаха поста си дори за ходене до тоалетната, след двайсет часа непрекъснато действие изглеждаха с кръвясали очи като вампири и само при доближаването на натрапник (заради опасението да не бъдат отстранени от мястото) ръмжаха и показваха жълти немити зъби, с които бяха готови да изтръгнат гръкляна на досаждащия смелчак. Така беше - но да оставим греховете на младостта. Който познава добрата стара игра, сигурно помни, че освен победа в тоталната война, можеше да се спечели също с изпращане на колонизаторска експедиция до Alpha Centauri. Именно тук започва действието на новата ALPHA CENTAURI, макар че сюжетът не е много свързан. В CIVILIZATION космическият кораб отлита от Страната на Сияйните Утрини, стартиран от най-умния велик водач, а до Alpha Centauri долита нещо като изселнически ковчег, изпратен от Организацията на обединените нации за спасение на човечеството, което е разрушило до неузнаваемост своята земна люлка. И така, мултинационалният и мултикултурен проект, мъдро и ефективно управляван от бюрократите в ООН в духа на Хартата на ООН, спокойно се приближава към целта - миролюбивото заселване на приятелски свят. Прочети последното изречение и помисли: може ли такова нещо да се случи? Разбира се, не. Точно в духа на теорията на надеждността фатално се поврежда задвижващият реактор (с което експедицията се лишава от "спокойното"). Точно в духа на мирните преговори на ООН отделните фракции не могат да се споразумеят за общ подход (с което експедицията се лишава от "миролюбивото"). Точно в духа на вселенската хармония природата на откритата планета няма намерение да погине, за да освободи място за новите обитатели, които навлизат в стратосферата (с което експедицията се лишава от лесното заселване).

Когато Бог изгони човека от Рая, лиши го от вечен живот и изпрати херувим с огнен меч да охранява Еден. Дойде моментът Човекът да се върне обратно, дори и против волята на Създателя...









ТВЪРДО КАЦАНЕ

След характерен трясък (означаващ счупване на подпорите за кацане) и обръщане на една страна, заедно с останалите (също насинени) пасажери излизате на повърхността на Новия Свят. Твоите бивши приятели (и евентуални бъдещи неприятели) принадлежат към някоя от идеологически скараните секции. Миротворците се кълнат в Хартата на ООН (истински нехранимайковци, казвам го на базата на практически опит!). Спартанската организация на ловните спортисти пък признава правото да се носи оръжие и с него да се стреля по президента, когато се отклони от идеите за честта, твърдостта и войната. Morgan, главата на икономическия клан, стои желязно зад принципите "Всичко друго, само не регулирана икономика" и "Никой няма да ви даде тези пари (аз също не)!". Сдружението на Gaian-ите е подобие на добре познатите зелени глави, опитващи се да контролират околната среда. Вековни врагове помежду си са представителите на Университета, които са ориентирани към бързо и ефикасно изследване, и клана на Вярващите, които са извратени мръсници, защото хем се борят срещу всякакви изследвания, хем без всякакви скрупули не се колебаят да просят за технология. Последната шайка, също много подходяща за тотално изтребване, е сдружението Улу, стремящо се да създаде съвършен тоталитарен режим с прилагането на всички технологии, промиване на мозъци, душевен контрол, полиция и т.н. Дипломацията е много богата и разработена и ако по природа си мръсник, плуваш в нея като риба във вода. Като добър чичко Макиавели раздаваш с широка ръка разни технологии на враждуващите страни, те те обичат за това и хубаво си избиват зъбите взаимно. Чрез ловка манипулация и подкупи можеш да направляваш гласуването за глобални неща, които след това влияят върху всички играчи (но са изгодни само за някого). Възможно е дори да проведеш гласуване, което да те направи Найвисш Водач на планетата. Ако успееш, постигнал си политическа победа.

НАУЧНИ ОРГИИ

Учените обичат науката колкото секса. Може би и повече, защото най-добър учен (за разлика от секса) можеш всъщност да бъдеш и след петдесеттака. В ALPHA CENTAURI Sid Meyer раз-





ПреселениЕ в НовиЯ РаЙ

ALPHA CENTAURI

вихря същински ад - изследването е невероятно разработено, но въпреки това се задържа в зоната на възможното. Човек остава поразен от описанията на новите технологии. Райска работа, красота! Красота! Долетелите заселници трябва да развиват технологията от мястото, до което са стигнали при отлитането от Земята. Ти определяш само направлението на изследването и влияеш върху производителността на научните работници, но те ще открият, каквото открият. Това е доста реалистично, макар понякога да е по-малко приятно, отколкото в CIVILIZATION, където направо избираш необходимата технология. Вариантите вървят по няколко направления. Високоенергийната физика носи знания за развитието на оръжията и двигателните системи. Нанотехнологиите дават възможност да се подобряват бронята и материалите въобще. Социалните науки търсят нови начини за управление на обществото, което дава трудови или отбранителни бонуси. Напредналата кибернетика означава военен софтуер, програми с автономно съзнание или поява на киборги. Планетарната наука води до проекти за комуникация с Гласа на Планетата и накрая довежда човечеството до качествено по-висш стадий. Между проектите се мяркат най-лошите нощни кошмари на клерикалите и антропоцентристите: лаборатории за клониране, теория на Всичкото, сътворение на Живота, откриване на принципите на човешкия мозък, клинично безсмъртие. Просто рай. А на когото не се харесва нашето изследване, нека да цуне лазера на военните ни роботи!

НЕ Я ЗНАЕШ ТАЗИ ВОЙНА

Различието на интересите, ограничеността на източниците и неочакваните грозни действия на научно-техническите контри, както и дивата и изобилна природа (ако могат така да се нарекат червената гъбовидна материя и мозъкоядните червеи) скоро те довеждат до неизбежното заключение, че ти трябват повечко военни единици. В по-късната фаза на играта, когато работата стане напечена и враговете прииждат в гъсти редици, всеки самолет отгоре с неговата потресаваща нападателна сила ще ти е добре дошъл. Докато братята учени изследват и инженерстват, а Kamerat Fachman във фабриката създава бойни машини, добре е екипите да се разположат подходящо, за да се обезопаси територията, особено срещу атаките на мозъкоядните червеи. Снабдяваш гарнизоните от роботи с брони от влакнеста стомана; зад тях поставяш нападателни ровъри, гравитонна артилерия, skimmer-и, хеликоптери, ударна авиация и смъртоносни мозъкогризачи. В орбита висят военни сателити, по моретата плуват бойни и транспортни кораби, в арсеналите чакат и конвенционални, и неконвенционални унищожителни ракети. Ако не ти е достатъчен предварително дефинираният арсенал, можеш да си създадеш в конструкторското бюро собствено оръжие - например левитационен танк с тахионно оръдие и броня от суперсгъстена материя, която в свободното си време да отглежда гъби. Както ти харесва, лудостта граници няма. Не забравяй техниката на "приятелското изтласкване" - чрез строителството на нови колонии можеш ефективно да откъсваш важни територии и от съюзниците. Имай предвид удивително доброто поведение на опонентите - тук функционират механизмите на спазването на договорите и ловките преговори. Тоест спокойно откъсваш стратегическа част от континент само с цената на локален конфликт. Ако обаче използваш Наистина Отвратително Оръжие или обгазиш няколко града (такива грозни неща добрите момчета не правят), останалите задружно ще се стоварят върху теб. Ако ги очистиш всичките, ще победиш по военен път.



РАБОТА НА ОБЩИНСКО НИВО

Особени хвалби заслужава изумителната система за автоматизация и избор за игра. Най-досадното при всяка строително-военна стратегия се разиграва накрая, когато имаш много градове и единици и с всяка фигурка трябва да се туткаш отделно. Но не и в ALPHA CENTAURI. Всеки град си има кмет, на когото можеш да наредиш към какво точно да се насочи (изследвания, развитие, разузнаване, отбрана). После действа самостоятелно. При критични ситуации, когато всяка стъпка е решаваща, можеш и сам да бърникаш във всеки детайл, но кметовете наистина прилично администрират тиловите градове. Сухопътният и морският terramorfing също функционират напълно автоматично, както и боят, и разузнаването. Всичко е добре измислено и интуитивно - практически ти се грижиш единствено за новопревзетите или току-що колонизирани места или за градовете, където са се появили проблеми с бунтове. Останалото спокойно оставяш на кметовете. Грижиш се само за това, за което ТРЯБВА да се грижиш, и така играта дори и в заключителната фаза върви бързо. Тя въобще е много пъргава и е пълна с приятности - например при мултиплеър се договаряш със съиграчите чрез слушалка и микрофон. Ако имаш някакъв любим начин на игра, можеш да ограничиш правата на кметовете, примерно напълно да изключиш вниманието им към производството на проучвателни возила. ALPHA CENTAURI е рожба на опита от CIVILIZATION и е довела някои идеи до състояние

Извънредно трудно е да се опишат преживяванията от играенето на съвършено произведение, което може би съдържа абсолютно всичко, което можеш да си представиш. Има огромно количество пътища и стратегии. Автоматизацията на повечето единици те избавя от досадната необходимост непрестанно да се грижиш за всичко (което авторите на подавляващото множинство на модерните стратегии някак си пропускат). В същото време всичко МОЖЕШ да управляваш сам и дори да правиш собствени типове единици. Единственият минус е фактът, че това все още си е CIVILIZATION, макар и доведена до почти пълно съвършенство.





на почти пълно съвършенство. **Страхотните възможности** се допълват от шашващия обхват на terramorfing-a. Не става дума само за плевенето на червени гъбоиди или за формирането на терена. Да, има едитор на карти, но да променяш някак лицето на планетата в течение на играта си е направо супер. Теренът от време на време става друг под влиянието на вулканичната дейност, земетресенията или глобалното затопляне и охлаждане, а и твоите дроиди могат да хванат лопатата и с мерак да създават канали и хълмове. **Окото на стратега трескаво блести** при представата как може да се промени ситуацията при направа на сухопътен провлак, по който след дострояването на maglev-a танковете могат да свистят направо към центъра на неприятелския остров! Видът на континентите и течението на реките влияе на климата, така че помни: когато е топло, червеите се увеличават... Най-ужасна е незабележимата ракета Planet Buster - това мегаударно чудовище не само заличава всякакви следи от живот на площ 5x5 полета, но и издълбава там огромен кратер. Използването ѝ (с пълно право) се смята от всички за непочтено действие и от дипломатическа гледна точка то НАИСТИНА не е най-доброто решение на кризисни ситуации...

НЕ МИ ЧУКАЙ ПО МОЗЪКА

Истината е някъде там. Планетарната екосистема при перихелия на B-тялото на двойната звезда се променя в чудовище, нападащо с мозъкоядни червеи и други гадости твоите единици и градове. Местните обитатели (ти си нашественик, а не те; нали това е тяхната планета!) стават по-агресивни и при екологични катастрофи и войни. След време ще разбереш, че това всъщност не са самостоятелни паразити, а някакви дезинфектиращи, дератизиращи и

Превъзходен наследник на Civilization, почти съвършена ходова стратегия

дехуманизиращи отбранителни единици. Странните форми наоколо не са гъби, разсеяни по повърхността на планетата, а мощни слоеве **плесен - нещо като гигантска компютърна среда** със самостоятелно съзнание, отбраняващо се от чудноватите двуноги, които със своите багери и динамит правят дупки... така да се каже... направо в мозъка. Проумяването на тази действителност те води към верига от технологии за биоконтрол и планетарно вписване. Твоите хора се научават да създават собствени биологични и псионични оръжия. После започват комуникация с узряващото планетарно съзнание и се стремят да обяснят на това съзнание какво точно ги интересува и да се договорят за симбиоза. Накрая твоите изследователи създават двупосочна връзка, чрез която човешките обитатели могат съвършено да се виртуализират в средата на безкрайната компютърна гъбообразна мрежа и така да преминат към форма на живот, която има малко общи неща с Хомо сапиенс и която може да живее милиони години. **Край на времето на смрадливите,** движени от сексуален инстинкт и лакомия маймуни; гигантски информационен организъм; безкрайно плуване в океани от информация; необятно съзнание; вечност. Бог изгонил човека от рая заради плюскане на плодове и му обещал смърт. Сега виртуалното подобие на хората съществува в рай, който е почти неунищожим, управлява собствена екосистема и не умира. Удивителен, мистичен и почти магически път към завършека на играта...

ВИРТУАЛИЗИРАЙ СЕ В ГЪБОНЕТ!

Нямам думи, ей Богу! ALPHA CENTAURI е стратегически рай! Това е балсам за душата, уморена от безкрайната редица real-times shit-ове! Истинско парче за претенциозни геймъри!

Плюсове:

+ изумително обработена наука
+ възможност за собствени единици и карти
+ автоматично управление на рутинните дейности
+ комплексна, но интуитивна

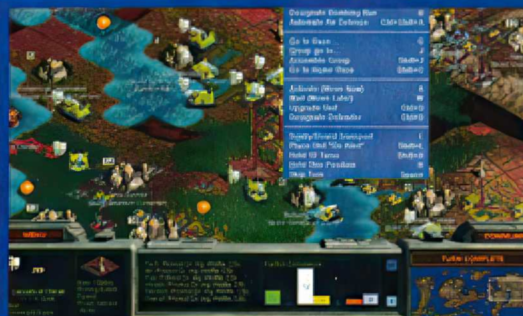
Минуси:

- това е "все още само" Civilization

-GM-

Звезда	Слънце	Alpha Centauri A	Alpha Centauri B	Proxima Centauri
Съкращение	Sol	A Cen A	A Cen B	Proxima
Цвят	жълт	жълт	оранжев	червен
Спектрален тип	G 2	G 2	K 1	M 5
Температура	5800K	5800K	5300K	2700K
Радиус	1	1,2	0,8	0,2
Отдалеченост (св. години)	0	4,35	4,35	4,22
Възраст (млрд. години)	4,6	5	5	???





Данни за системата Alpha Centauri

Alpha Centauri е тройна звезда, която се състои от Alpha Centauri A и B и Proxima Centauri. Alpha Centauri A и B образуват двойна звезда, двете тела обикалят едно спрямо друго с период 80 години и тяхната отдалеченост се мени между 11 и 35 AU (астрономически единици). От гледна точка на планетарната механика стабилни орбити могат да се срещнат само до 1/5 от разстоянието при най-голямото приближаване на двете звезди, следователно до 2 AU. Ако на разстояние 1 AU от Alpha Centauri A кръжи планета, видимата звездна големина на другата звезда би се явявала между -18,1 и -20,6. Ако би кръжала на същото разстояние около другата част на двойната звезда - Alpha Centauri B, видимата звездна големина би била между -19,4 и -21,9. Proxima Centauri е червено джудже, което обикаля на по-голямо разстояние - около 13 000 AU от останалите съставни части на звездната система, параметрите на неговата орбита не са известни. Възрастта на Proxima не е известна, може би е стара колкото останалите части, но е възможно да е и само на един милиард години. В днешно време Proxima Centauri е отдалечена на 4,2 светлинни години от Земята. В следващите 45 000 години се очакват поне 6 различни приближавания на други звезди (например Ross 248) към нашата Слънчева система, от които по-значителен ефект се очаква само от Alpha Centauri A/B. Тогава би могло да се стигне до откъсване на стотина хиляди комети от Оортовия облак и някои от тях да тръгнат по траектория, която да ги доведе до сблъсък със Земята.

Firaxis Games/EA

PC WIN '95

MIN.: P 133, 16 Mb RAM, 100 Mb HDD

Ускорител 3D: НЕ

Мултиплеър: ДА

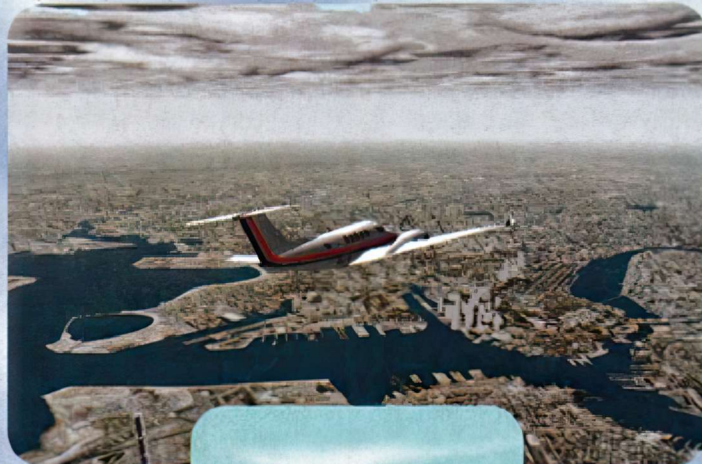
Оценка 10/10

Забрави Sidewinder-ите и AMRAAM, сложи настрани своите Maverick-и и остави вражеските изтребители да спят спокойно. DYNAMIX се завръща с версия на невоенен симулатор за претенциозни играчи и аматьори.



Adventure-игрите прославиха SIERRA, а DYNAMIX, която е част от нея, се прочу с летателните си симулатори. Вече мина много време, откакто вървяха първите ACES. Може би дори не знаеш какво е да си RED BARON, да не говорим за симулаторите EARTHSIEGE. Досега обаче това бяха все бойни симулатори, така че DYNAMIX не се счепка със съвременните царе на сцената на мирното летене: MS FLIGHT SIMULATOR и FLIGHT UNLIMITED на LOOKING GLASS. Първият PRO PILOT не беше посрещнат с особен възторг заради купищата грешки и технически дефекти, неточната и постна документация, недостатъчната поддръжка на 3D ускорители. В изданието `99 всичко това, разбира се, го няма, поправено е, така че не е изключено PRO PILOT`99 да се нареди в салона на славата до своите съперници. Но дали ще е така, решават само и единствено потребителите, т.е. вие. **PRO PILOT не върви по пътя на FLIGHT UNLIMITED,** където е обхванато сравнително малко, но детайлно разработено пространство, и цялото внимание е насочено към физическия модел, метеорологичните влияния, а във втората част - и към комуникацията с управлението на въздушното движение. Нито по пътя на MS FLIGHT SIMULATOR, която обхваща огромна площ, но с детайлно разработени само някои части. PP99 е някъде по средата - тук има прилично разработени Европа и Америка с повечето им значителни летища и градове. При това PP99 е много отворен за начинаещите в (симулираното) цивилно летене и предлага обширна документация, on-line подсказване, инструкции във вид на видео и картинки. Ако проучите всичко това, сигурно вече няма да сте начинаещи... **Летателният модел не е толкова сложен,** че да попречи на забавлението ви, в случай че през почивните дни не се занимавате с летене. Удоволствието е поставено над реалността на симулацията - на когото му трябва ултрареалистичен симулатор с всички подробности, нека да посегне към MS FLIGHT. Ако обаче иска просто ей така да си лети без опасения от сблъсъци със земята или с контрольорите на въздушното движение, тук има отлични възможности. Професионалните пилоти и търсачите на реален опит ще бъдат малко разочаровани, но са предупредени, така че да не се оплакват. **В техническо отношение PP99 не е от най-добрите днешни геймпродукти.** С изключение на великолепните облаци гледате скучна повърхност с редуващи се планини и градове, но нищо не е детайлно. Най-често летите над плосък и повтарящ се терен, а градовете не ги бива. Същото е и с атмосферните ефекти, които са ограничени до ясно и облачно време - тези две състояния решително не могат да съперничат на бурите и дъждовните капки, пръскащи се в стъклото във FLIGHT UNLIMITED 2. Неприятен проблем са 3D ускорителите - PP99 се поддържа единствено от 3Dfx, така че ако разчитате на Direct 3D, по-добре бягайте далеч от играта, за да си спестите разочарованието. От друга страна, моделите на самолетите са прилични и то не само с външния си вид, но и със съвършено разработената пилотска кабина, всичко в която подлежи на кликване, а вътрешността й е толкова реалистична, че почти бихте могли да седнете вътре. **PP99 е нищо за онзи, които иска екшън, вълнения и dogfight-и в облаците.** Предлага шест граждански самолета, два континента и часове или цели дни летене, в случай че ви забавляват пътуванията от единия до другия край на Европа, че харесвате чакането за разрешения за старт и дори ги спазвате. Може да ви разкандърдиса прекалено елементарният летателен модел и несъвършената графика. Но пък има много повече, отколкото в предишната версия. И ако не ви се чака Fly!, можете да си направите някои майтапи в играта, при условие че ви изглежда майтап да прекараш часове във въздуха над общо взето плосък и повтарящ се пейзаж.

Технически несъвършен, но забавен невоенен симулатор с възможности и великолепни облаци.



Плюсове:
+ подходяща за начинаещи
+ възможности за мирен граждански полет

Минуси:
- неподходяща за напреднали
- посредствена техническа обработка

-GM-

Dynamix/Sierra
PC WIN '95
MIN.: P 133, 16 Mb RAM, 150 Mb HDD
Ускорител 3D: 3Dfx
Мултиплейър: ДА
Оценка 6/10







Помниш ли времето, когато един от приятелите ти пръв се снабди с магически 3D ускорител? **Помниш** ли своята **завист**, породена от желание, **от страст**, от очарование? **И от TUROK?**

TUROK 2 seeds of evil

една истинска касапница

Да, TUROK е (е, защото не беше толкова отдавна) заглавието, което безкомпромисно постави стена между неускорените и ускорените игри. Тук свърши един свят и започна съвсем друг! Визуалното изживяване от ускорения TUROK е нещо, с което трябваше да свикваме. Назад останаха разкривените фигури, неравните текстури и главно - изискванията към хардуера, за да може игра с такова качество изобщо да се движи. Настъплението на графичните ускорители, в случая 3Dfx, е неразривно свързано с тази престрелка в класически аркаден стил. TUROK неслучайно стана хит на Нинтендо 64, но за разлика от конзолните играчи част от геймърите с PC блаженстваха, а другите бледнееха от завист, защото нямаха под ръка 3Dfx. Времето обаче си каза думата и днес практически всяка PC-игра поддържа или дори изисква графично ускорение (3Dfx, D3D...). Визуално добрите екшъни нямат брой, така че вече никога няма да се повтори първичният кеф, с който TUROK: DINOSAUR HUNTER се записа в главите на печеното геймърско племе. Сега проблемът е: има ли нещо, с което второто продължение на този хит прониква в нашата закоравяла памет? За да отговоря на този въпрос, не ми остава нищо друго освен да огледам SEEDS OF EVIL под микроскоп. Основен плюс на играта вече не е революционната технология, въпреки че IGUANA US отново са извървяли дълъг път на развитие на своя енджин. Първият TUROK изглеждаше страхотно, съдържаше велики визуални ефекти, от които на човек му спира дъхът, и към това е добавена толкова мъгла, че можеш да се загубиш в нея. Т2 излиза далеч по-напред с по-детайлните модели на неприятелите, по-добрите светлинни и цветови ефекти и без млечнобелия нюанс на целия свят, скриващ неспособността на играта да изобрази trespasser-ски разпростиращите се далечини. Новият продукт е с подобрения на всички фронтове, но ако първата серия ти е харесвала не само като графика, но и като игралност, която обхваща най-вече ходене, много стрелба и периодично скачане по площадки, и тук ще се забавляваш. Т2 е престрелка, но не и безбрежна и непрекъсваема сеч. Авторите са успели заедно с периодичните "пъзелчета" да въвеждат от време на време моменти на "затишие пред буря", когато (като например в UNREAL) дълго време не става нищо и после - после започва адът. Сюжетът, подобно на повечето екшън игри, е общо взето несъществен, но все пак не вреди поне бегло да се каже за него това-онова. Въпреки че в този случай незнанието може би е майка на мъдростта или поне не пречи... Т2 продължава там, където е завършва първата серия - когато в края ѝ хвърляш Chronos-cepter-а в кратера, се събужда древният невъобразимо зъл дух Primagen, който става твой свещен враг. Затова ловецът Turok (този път се казва Joshua Fireseed) трябва да премине през шест огромни нива до главната бърлога на злия дух, където да се срещне с него в бой за по-нататъшната съдба на целия Загубен свят. Ако точно сега решиш, че те будалкам, няма да си съвсем прав - нали предупредих, че е по-добре да не знаеш какво става. Сюжетът не е важното. Далеч по-съществено е как изглежда Т2, как се движиш в него и колко много или малко се забавляваш. Играта започва в пристанището Адиа. Съдържанието на първата мисия е да се спасят четири противно очарователни дечица и да се активират три спасителни сигнала - едва след това се отваря път към централната зона, от която можеш да продължиш към следващите светове. Всеки свят е пазен чрез три ключалки, а ключовете са разпиляни из останалите светове. Тоест, също както в предишния TUROK - класика. Малко кофти е, че ако изоставиш и един-единствен ключ, можеш все пак да довършиш даденото ниво, но рано или късно ще бъдеш принуден бавно да го преминаваш отново и да търсиш ключа, което си е направо яко разтакаване. Нивата са много обширни и са разделени на отделни части чрез телепортиращи врати. Следващите level-и обхващат Реката на Мъртвите с пътуване върху брониран динозавър през











GAMES HOT



необятна система от подземни тунели и прекрасна архитектура (ако, разбира се, не те смущават гробищата), чудовищни тресавища с няколко прилични логически пъзела, бърлога с насекомо-монстер и накрая Primagen-овия кораб. Нивата са графично разнообразни и всяко си има свой специфичен характер. Освен стрелбата, от време на време има дози от нищожно количество размишление, но това по-скоро е прескачане на смъртоносни пропасти, което поддържат нивото на адреналина ти високо над нормата. Неприятелите естествени. Разбира се, доколкото може да изглежда естествено богомолка с ракетомет. При T2 е възможно да се целиш отделно в главата, ръцете или краката (или други съответстващи им крайници) и така да постигнеш любопитни резултати на пръсване, запалване, да не говорим за обезглавяването. Неприятелите в играта са над трийсет, така че има какво да гледаш през цялото време - кой би потънал в скука пред вида на разпръскваща се кръв или зелена помия. Също както "миналия път" и сега в добра кондиция е изкуственият интелект на враговете - те бягат от теб, крият се и дори се отдръпват при



не са ограничени до динозаври, туземни бойци и друга общо взето поносима паплач, а са прибавени и мутанти от царството на насекомите - ако огромната богомолка като бос в TUROK ти изглежда страховито, очаквай я. Колкото до обработката на враговете, тя е супер. Фигурите са по-гладки и по-заоблени, отколкото в първата серия и движенията им са още по-

Легендата на новата генерация екшън-игри се завръща без мъгла, с мултиплеър и куп сензационни оръжия.

стрелбата ти. За да имаш малко изравнени шансове при явното превъзходство на неприятелите, авторите на играта предлагат цели двайсет и четири оръжия, с които можеш да вилнееш до насита. Разполагаш с някои ръчни нещица за ръкопашен бой отблизо, малко пистолети, ловджийски пушки и ротационни картечници, енергетични оръжия, огнемет (много ефикасен), гранатомет, ракетомет, мини, приспиваща пушка, дори и торпедомет за подводни двубои и атомно оръжие, което обаче трябва да сглобяваш от части, намирани през цялата игра. Ако си от щастливите оръжейни поклонници, определено ще изживееш много приятни моменти с T2. Един от най-големите упреци към TUROK (освен замъгляването) беше липсата на мултиплеър. T2 го има, но какво място ще заеме той в класацията на обитателите на мултиплеърните леговища, времето тепърва ще реши. Предпоставките са добри - множество интересни нива, остроумни оръжия, добър енджин. И все пак това вероятно няма да бъде TEAM FORTRESS.





МОБИКОМ

www.mobikom.com
София 1784, ж.к. "Младост 1", бл. 10 и 12
тел.: 048/950022, 950033

Плюсове:
+ прекрасна графика
+ пъстра палитра оръжия
+ интелигентни неприятели

Минуси:
- понякога излишно обширни level-и
- никакви особени нови идеи



И така, успя ли да си съставиш мнение? Ако не, да опитаме сега малко да обобщим - **T2 не е** нещо **революционно** на полето на екшъна, но все пак е от игрите, които изглеждат **дяволски добре.** В случай че си харесал първата част и си преглътнал някои **дреболии,** като малко излишно обширните нива или случайната загуба на ориентация, **ще ги преглътнеш** и този път. Ако търсиш някакви int-ски неща, T2 очевидно **няма да изпълни** желанието ти, но за екшън **забавление** с перфектно зрелище е **повече от** походяща.

-GM-

Iguana US/Acclaim

PC WIN '95/98
MIN.: P 133, 32 Mb RAM, 130 Mb HDD
Поддръжка 3D: 3Dfx
Мултиплеър: ДА
Оценка 8/10

В тронната зала на крепостта на владетеля на остров Kyrk е доста напечено. Огънят в огнището пламти от дни. Същото важи и за двата огъня в задната част на помещението, на които се пекат нови и нови парчета говеждо месо. Пирът изглежда безкраен. Понафирканият крал извиква певеца SILMARIL, за да разведри тези, които още не са се поддали на умората или на силната напитка от пълзящото растение "хмел".

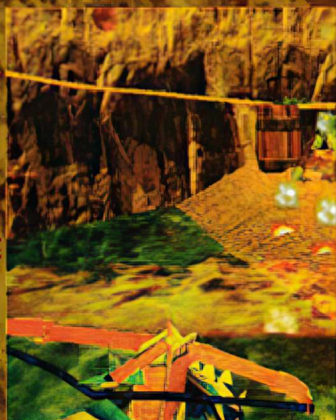
ASGHAN: Старовремски герой, принц-боец с чудотворни способности, който избавил човечеството от драконовата зараза. Господствал като крал на Moonbright-ското кралство в годините 958-1003.



ASGHAN

балада за убиеца на дракони

Когато SILMARIL сяда и си настройва арфата, почти никой не го забелязва - само неколцина пийнали рицари правят тъпи намеци за дългите му бели коси и мустаци. Щом обаче музикантът протяга ръка,



за да докосне сребърните струни на арфата и поема дъх за първите думи на песента си, мигом всичко се променя. Студено течение лъхва в помещението, смъква температурата с няколко градуса, гаси свещите и с рязък тласък хлопва прозорците. В затъмнената зала, осветявана само от трите огъня, бавно се събуждат и спящите досега рицари. **В затихналия простор прозвучават първите тонове на песента** - тайнствена и величествена песен, която досега никой от присъстващите не е слушал. Арфистът пее. ***Пее за това,*** как преди много години мъдър и могъщ крал владеел империята Brightmoon, простираща се на островите около Kyrk, и гербът му бил украсен само от сребърна роза - символ на чистота и справедливост. ***Пее за това,*** как след смъртта на краля неговият млад син - принц Asghan, бил прокуден в изгнание от вероломния си чичо Morgan, могъщ магьосник, решил да завладее света. ***Пее за това,*** как на остров Kyrk настъпили студ и печал и как самата природа започнала да се бунтува срещу безправието и жестокостта, които прилагал Morgan в своята страна върху хората. ***Пее за това,*** колко ужасни са били делата на магьосника - че дори сребърната роза, закрепена на облегалката на кралския трон от векове над мястото, в което се опира кралската глава, почерняла, и как разяреният Morgan с магии стрил розата на прах и заповядал да го разпръснат по целия Kyrk. ***Пее за това,*** как от младия принц Asghan израснал голям воин и могъщ вълшебник - без да забравя никое негово приключение; не успява обаче да изреди безбройните добри дела, които Asghan извършил за толкова кратко време, но все пак споменава най-съществените. ***Пее за това,*** как боецът магьосник станал опитен убиец на драконите, които унищожавали всичко и сеели зло навсякъде, където на земята се появявала сянката на крилата им. ***Пее за това,*** как Asghan научил истината за своя кралски произход и решил да накаже Morgan и неговата банда, да поиска своето законно наследство и да поеме короната и управлението над Brightmoon. **Ей на това място рицарите вече стискат** здраво своите мечове, сякаш те самите са с Asghan или поне искат да му помогнат в неговия път за спасение на кралството. Скръб и ужас се изписва по техните лица, когато SILMARIL описва как Asghan бил коварно нападнат от засада и как само с късмет преживял нападението, но го заплатил със загубата на лявата си ръка. За да не свърши злото, Morgan се сдушил с драконите - коварни и зли, и заедно се приготвили за окончателното и тотално унищожение на света на хората. Арфистът продължава да пее и



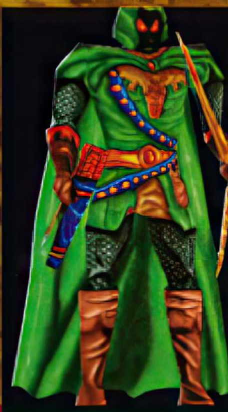


слушателите му научават, че след като Asghan се възстановил от раняването, потърсил магическа помощ и вместо отсечената лява ръка, придобил желязна - подвижна и силна, при това снабдена със сгъваем арбалет. **Когато певецът описва как Asghan набирал сили** и придобивал отново своята някогашна сила и бързина, как великолепно се биел с меч в дясната ръка и как добре













се научил да владее своята изкуствена ръка и арбалета, в очите на рицарите проблясква пламъкът на бойната страст и всички усещат внезапен прилив на сили - подобен на оня, който в своето скривалище чувствал и Asghan. *Пее за това,* какъв огън се разгорял в сърцето на принц Asghan, когато научил за тъмните планове на своя чичо и как Asghan се отправил към острова на драконите, за да ги погуби, преди те, подсилени с Morgan-овата магия, да са унищожили кралство Brightmoon. *Пее за това,* как в началото всичко изглеждало просто, как Asghan пристигнал на брега на драконовия остров и известно време само се придвижвал напред и с помощта на своя арбалет, със сила и ловкост или чрез магическите си способности ликвидирал всички, които имали смелостта да застанат на пътя му. *Пее за това,* как Asghan скоро се научил да смесва билки и магически добавки и да създава магически еликсири с различни свойства - от чудотворно зарастване и левитация до магически щит. *Пее за това,* как след наглед лесното пътуване настъпили трудни дни за Asghan. Запасите от стрели за арбалета изтънявали, враговете ставали все по-способни и по-опасни, така че Asghan често не можел да се отърве без раняване. Неговият път започнал направо да се препълва както с класически, така и с магически клопки. За да се измъкне от някои положения, Asghan трябвало да изпълнява множество сложни задачи или



да решава сложни ребуси, които отваряли пътя нататък - към целта. *Пее за хората и съществата,* които Asghan срещал по пътя си: за пеещата фея Fiona, която много пъти помагала на Asghan; за непредвидимата стара магьосница, за самия Morgan, с чиято смърт обаче далеч не свършвало всичко. Пее за търговци, магьосници, минотаври, golem-и и десетки други, които или помагали на Asghan, или се опитвали да му навредят и загивали. *Пее за дълбоки пещери,* тайнствени лесове и драконовски цепнатини, за кралството на елфите и за подводния град, посетен попътно от Asghan. *Пее за героичните* му битки с враговете, които честно победил. Накрая изпява имената на всички дракони, които Asghan убил по пътя си, и възхвалява неговите дела, довели накрая до спасяване на кралството и безопасно завръщане вкъщи. По време на дългата балада угасват и трите огъня, но никой не се надига, за да ги стъкне или да добави дърва - всички са омаяни от словата на арфиста и никой не смее да прекъсне песента. Тъмнината не пречи на никого - ясният звук на арфата и леко приглушеният глас на певеца сякаш придават нови измерения, а очите на рицарите започват да виждат в тъмните кътове дракони, магьосници, зомби и тяхната смърт под меча и магията на мощния Asghan. *Графически прекрасен dungeon, който решително не посрамва нито творците си, нито своя жанр*

Плюсове:

+ прекрасна графика
+ логически гатанки
+ система от вълшебства
+ разработен сюжет

Минуси:

- липсващо развитие на героя
- линейно протичане на играта

-GM-

Silmarils/Grolier Interactive
PC WIN '95/98
MIN.: P 166, 16 Mb RAM, 12 Mb HDD
Поддръжка 3D: 3Dfx, DirectX 6
Мултиплейър: НЕ
Оценка 8/10



ASGHAN: Игра от SILMARILS. 3D RPG, гледана последователно с очите на героя и с окото на плаваща камера и основаваща се на приключенията на принц Asghan от Kyrk. Графичният енджин на 3Dfx предоставя не само свобода на движението и погледа, но и отлично разработени детайли на средата и задния план. Чудесен звук, саундтракт оптимално поддържа цялата игра. В началото изглежда, че тя наподобява екшън dungeon, но с течение на времето, с навлизането на гатанките, комбинациите, главоблъсканиците, NPC, магиите, алхимията и другите необходими съставки за суперигра става очевидно, че ASGHAN решително не посрамва нито жанра, нито своите автори (които се прославиха, между другото, с прекрасната RPG сага ISHAR). Издадена на границата на годините 1998 и 1999, получила положителна оценка и приета много добре от геймърите.

Дълго след края на песента в тронната зала остава тихо и тъмно. Когато първите рицари излизат от замаяното състояние, те отварят прозорците и отвън нахлува слънчева светлина. От арфиста няма и следа. Изчезнал е, все едно, че не е съществувал. Дали не е така? Дали всичко това в края на краищата не е някакъв сън? Само кралят не се присъединява към разпалените спорове за странния певец и още по-странната балада. Той тихо седи на своя трон и стиска в затворената си ръка сребърна роза.

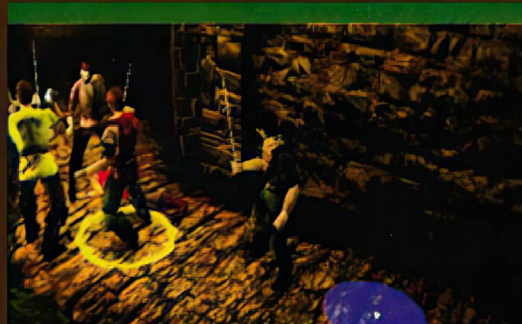
RETURN TO KRONDOR

Pug, Tomas, Midkemie, James, Macros, Murmandamus, Kelewan, Sethanon, Krondor... За всеки познавач на фентъзи тези имена са легенда.

Както в предишната игра от тази серия, действието в RETURN TO KRONDOR се развива в познатата Midkemie. Отново срещаме старите познати, около които се завъртат всички събития в сюжета, но нашите приятели ни се показват този път само от време на време. Тъжно е, че заедно с Pug, Tomas и Arutha няма да се втурнем по дирите на злосторника, но е под достойнството на тези опитни бойци да започнат всички и всичко от първо ниво. Pug се включва в играта в ролята на разказвач, а принц Arutha - като владетел, чиито заповеди изпълнявам безпрекословно в замяна на гостоприемството му в Krondor-ския дворец. А сега да се понесем по вълните на бурното море, където под покривалото на нощта се разиграва драмата на една морска битка. По заповед на злия магьосник Sidi капитан Bear е нападнал един ишапиански кораб, превозващ съкровища и легендарната Сълза на боговете. След няколко изстреляни fireball-а корабът с продънен кил потегля към дъното на морето. Knute, приятел на Bear, офейква към Krondor, успявайки да задигне част от съкровищата от потъващия кораб. Но е арестуван и затворен в тъмницата. Тук на сцената излиза оръженосецът James, на когото принц Arutha е възложил да открие ишапианското съкровище и Сълзата на боговете. Първата му задача е да намери и доведе в двореца вълшебницата Jazhara, ученичка на магьосника Pug. Така James и Jazhara поставят основата на онази дружина, която е неизбежна част от всяко героично фентъзи и всяка RPG-игра. Скоро към групичката се присъединява и синът на Pug - William ConDoin. Помним го като петгодишно момче, което си играе със своето драконче из коридорите на Krondor-ския дворец, но сега William е вече зрял женен мъж. По-точно бил е женен, защото съпругата му Talia е една от първите жертви на капитан Bear. А той, в отвратително настроение и под въздействие на амулета, подарен му от злия магьосник Sidi, се е върнал в Krondor, за да дири своето съкровище и като луд беснее и убива навсякъде из града. Жертва на капитана става и приятелят му Knute, когото Bear открива в тъмницата. Вероятно го убива по особено перверзен начин (спестен на всички ни), защото съкилийниците на Knute полудяват от ужаса, на който са били свидетели. Така че ти, драги геймъре, тръгваш заедно с James, Jazhara и William към подземията на Krondor по следите на съкровището - твоята първа цел по пътя към крайната развръзка. По морални съображения не казвам как се развиват по-нататък нещата, но сигурно вече си загрял, че сюжетът е доста наситен, а не сме преминали и 20% от играта, нито пък съм споделил важните подробности. Ето че стигаме и до първата характеристика. RETURN TO KRONDOR всъщност не е чиста проба RPG-игра и наглед прилича на адвенчър. Свободата на движенията е ограничена от специфични локации и почти веднага те натиска страхотната сюжетна линия в играта. Иначе RETURN TO KRONDOR си е dungeon с всичкото, което му се полага. Двубоите, качествата на действащите лица и тяхното подобряване в движение, вълшебствата, алхимията, търгуването и т.н. Навсякъде обаче се проявява някаква особеност, която отличава играта. Това понякога е за добро, понякога не. Но да караме, както си му е редът. Освен прекрасно втъкания сюжет, за следването на който получаваш точки и който в нищо не може да бъде упрекнат, център на играта със сигурност са двубоите. Те са ходови, взети са от предишната серия, и са супер. Винаги щом се приближи неприятел, ситуацията се оценява и се определя фи-















гура, която може нещо да направи. Ако фигурата е твоя, можеш да я преместиш, да атакуваш, да направиш някоя магия или да употребиш нещо от инвентара си. При придвижването по земята се появяват кръгове, чрез които разбираш кое е мястото, където отиваш и колко акции след преместването ще ти останат за атака. При вълшебствата или при използването на предмети от инвентара (примерно бутилка със запалителна смес) достатъчна е само една акция. Останалото зависи от твоето въоръжение и способности. Накратко казано, двубоите в играта са много сполучливи и не са за упрек, освен че понякога са прекалено лесни. Авторите на играта са разработили качествата на фигурите по много оригинален начин. Нека да е ясно - нито в началото, нито по-нататък можеш да си ги избираш. Чисто и просто фигурите идват и си отиват. В нулевия цикъл към James се присъединява Jazhara, в първия - William, в началото на третия пък William си отива и отнася със себе си всички предмети, включително и ценностите (от яд наплюх монитора) и така натаък по време на цялата игра. Другите герои в твоята дружина са ишапианският свещеник брат Solon и магьосникът Kendaric. Може би не е хубаво, че отделните персонажи преминават от ниво в ниво прекалено бързо и при всяко преминаване играчът трябва да дава по сто точки за всеки от тях - максимумът за определено качество е точно сто, а това в случая предполага ранно изчерпване на този великолепен елемент на RPG-играта, известен като подобряване на героите. Иначе тук всеки вид оръжие (2-handed, blade, axe) и всяка форма на магия (path of fire, path of mind) си имат своите характеристики. Има и още няколко предмета за анализиране, алхимия, премахване на капани и тем подобни. При това могат да се подобряват не всички качества, а само тези, които са характерни за дадената професия. Т.е. не можеш да направиш от крадеца вълшебник, а от свещеника - капитан. Вълшебствата са решени съвсем просто. Има четири пътя пред



магьосника: path of fire, path of storm, path of change и path of mind. Всеки път си има списък от вълшебства, които могат да се правят там - това е всичко. От друга страна обаче, са прибавени възможностите на алхимията, където сам си приготвяш свои си магически илачи и разни еликсири, които другаде струват цяло състояние. Jazhara от самото начало мъкне със себе си куп всевъзможни съставки, с които може (но чак от третата част натаък, при това никога в подземие) да върти истински средновековни алхимични опити. Както напоследък си му е редът, в RETURN TO KRONDOR има голям брой предмети. Инвентарът ти не е ограничен от обема, а от теглото му. Което, от една страна, не е зле, но понякога те поставя в неособено прегледна ситуация. Много от важните неща са навити на свитъци, т.е. не се виждат. На това отгоре лимитът за потребление никога не запомня последната позиция, така че когато ти потрябва за втори път някой предмет, който е в края на инвентара, ще изживееш малък ад, докато го намериш (предметите в инвентара почти не могат да бъдат размествани). Доспехите не носят върху себе си информация във вид на защитен номер, така че силата им трябва да гадаеш по интуиция. Странно, защото оръжията



си имат своите нападателни номера! При търгуването (чийто успех отново зависи от едно от качествата и не позволява пазарлък) сред вещите, които си занесъл за продан, се омешват доспехите, оръжията и дори пръстените, които носиш по ръцете си. Колко пъти ми се случи да си продам ценните доспехи! На мен ми допадат многото разнообразни предмети, както и остроумието, с което са измислени. Но не ми харесва тромавостта, с която се работи с тях. Казано най-общо, RETURN TO KRONDOR е суперигра. Съдържа стотици, а може би и хиляди предрендерни екрани, за да може и най-упоритият "любител на коридорите" да усети поне някаква свобода. Сюжетът и двубоите, са неща много забавни и удобни в игрово отношение. Ако ги нямаше споменатите по-горе грешки, а и някои други дефекти, като например лошо решената дълбочина на фона (виждаш враговете и зад стената), ако имаше малко по-добра графика, играта щеше да е супер на квадрат. Но и така я бива. Затова не подминавай тази малко опростена, но много динамична игра. Чудесна фентъзи история, направена от истински майстори.





Плюсове: + прекрасен сюжет + изключителна система на двубоите

Минуси: - тромав потребителски режим - недоизмислена система на предметите и търгуването

-GM-

PyroTechnix/Sierra

PC WIN '95/98
MIN.: P 133, 32 Mb RAM, до 500 Mb HDD
Ускорител 3D: НЕ
Мултиплеър: НЕ
Оценка 8/10



ROGUE SQUADRON

"Аха, за това ли ставало дума! Ще ти го кажа. Аз и момчетата сме добра компания, прелетяхме заедно доста битки и всички ни свърза унищожаването на първата Звезда на смъртта. От нас стана ескадрила, добра ескадрила. Тогава Luke беше още тотален новак, а Wedge пристигна с добра идея - да се обединим и да направим ескадрила с



най-добрите момчета от Флотилията. Е, и ето ни тук. Вярно, дванайсет пилоти са малко, но дванайсет превъзходни пилоти все ще успеят да поопърлят крилата на Империята, нали!"

Фигурите на най-добрите пилоти на Алианса се появиха, така да се каже, моментално след излизането на първата част на Звездни войни. Тъй като много от тях измират в по-сетнешното продължение на трилогията, техните съдби и най-интересните им приключения фактически се разиграват най-вече в периода между четвъртата и петата част. Лидери на групата са Wedge Antilles, един от малкото пилоти, преживели всички части, и разбира се, Luke Skywalker, който от време на време липсва, защото прави някаква соло акция. Популярността на ROGUE SQUADRON е гарантирана - не току-така по света здравата се търгуват десетки книжки и комикси със заглавия, като "Rogue Squadron и нападението върху чудовището от тресавищата", "Rogue Squadron и смъртта на чудовището от тресавищата", "Синът на чудовището от тресавищата отмъщава"...

Една от изненадите в играта е коренната промяна на концепцията за главния герой. В X-WING си един от многото анонимни пилоти, както и в TIE FIGHTER или DARK FORCES. Образите на филмовите герои се мяркат само от време на време, максимум в някоя intro-добавка или в бекграунда. В ROGUE SQUADRON играчът може да е самият Luke Skywalker и да разиграва неговите приключения в рамките на по-голям отбор. Шестнайсетте отделни мисии, разпределени в четири раздела, са грижливо разработени и понякога не им липсва доза оригиналност. В началото пак шляпаш из елементарни и скучни мисии от типа "убий всичко, което има крака/крила/уста", но постепенно през космическите битки стигаш до Mon Calamari, родния свят на адмирал Ackbar, където сред искряща водна дъга влизаш в заключителния двубой.

Сравнението с предшествениците, конкретно REBEL ASSAULT 1 и 2, направо се налага. ROGUE SQUADRON не се гордее с това, че е тяхно продължение, но не го и отрича. Авторите са взели engine-а от SHADOWS OF THE EMPIRE, малко са го подобрили и са прибавили доста идеи (в сравнение с REBEL ASSAULT), които правят играта не толкова суховата. Не се движиш по предварително дефинирани оси, а си летиш накъдето искаш и когато искаш. За мисия сядаш в един от достъпните бунтовнически летателни апарата: X,Y,A,V-Wing или Landspeeder. Разликата помежду им е в тяхното специално въоръжение и максимална скорост. С бойната машина може да се лети с помощта на различни видове гледни точки, но ефективни май са само две, останалите са шаш-доказателства за майсторлъка на графиците на LUCASARTS.







Последната дума обаче е на wingman-ите, за които всъщност е тази игра. Тяхната всеотдайност е абсолютна. Ако например помогнеш на някого в нужда, дава главата си за теб, за което няма да забрави да те информира. В слушалките от време на време звучи рев на Чубака или възторжени викове от флагманския кораб на бунтовниците, в зависимост от това, колко бързо е унищожен врагът. Wingman-



ите свистят наоколо, подвикват каквото падне, R2-D2 жално пиука, когато е опърлен от лазер, а какафонията се допълва от стрелба на неприятелски TIEfighter-и. Атмосферата е като избродирана.

Накратко: ограничена Terminal Velocity. За съжаление е така, но пък атмосферата на Звездните войни и чувството от екшъна бият всички минуси. Което може и е да добро, нали?

Плюсове:
+ празнично забавление в атмосферата на StarWars

Минуси:
- само стрелба
- високи хардуерни изисквания

-GM-

LucasArts

PC WIN '95/98

MIN.: P 200, 32 Mb RAM, 50 Mb HDD

Ускорител 3D: ДА

Мултиплейър: НЕ

Оценка 7/10

ТЪРСЕТЕ В НАЙ-БЛИЗКАТА ВИДЕОТЕКА!



В близко бъдеще ресурсите от полезни изкопаеми на Земята са заплашени от изчерпване. Опитвайки се да спасят човешката раса, учените са започнали изграждането на врата, през която пътуването из Космоса ще може да става по-бързо от скоростта на светлината. Но тази врата би изпълнила предназначението си, само ако има друга подобна из Космоса, която би могла да приеме пътешествениците.



Няма къде да избягаш...
няма къде да се скриеш...
Когато те връхлетят,
вече ще е твърде късно!
Подгответе се за огнен
дъжд от небесата
в този напрегнат екшън
за смелостта и оцеляването
пред заплахата от
космическа катастрофа.



Обикновено животът на наемниците е подреден, аскетичен и лишен от семейни или лични проблеми. Но не такъв е случаят в ГОЛЕМИЯТ УДАР. В този филм те имат работно време, искат премии, отпуски и законна пенсия. Лидер на бандата е добросърдечният Мел Смайли (Марк Уолбърг), чието единствено желание е всички да го обичат и това го прави лесна жертва, особено за жените.



Тя е начетена, устата скитница, която може да върти на малкия си пръст всеки, когото си поиска. Тя е Диди Труит (Кристина Ричи) и далеч не е типичната 16-годишна сладурана. Бягайки от покварата на живота в родната Луизиана, тя отива при доведения си брат Бил (Мартин Донован), съблазнява приятеля му, открадва пари и предизвиква куп неприятности. А за бащинството на детето ѝ си съперничат всички.



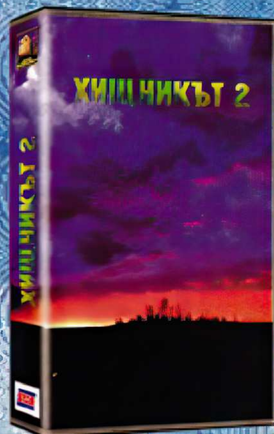
Какво ще направите, ако знаете, че само след няколко дни огромна комета ще се сблъска със Земята и цялото човечество ще бъде унищожено? Филмът разкрива какво се случва в преброените дни до Апокалипсиса. С динамичното съчетание на вълнуващи събития и трогателни интимни сцени, СМЪРТОНОСНО ВЛИЯНИЕ ще ви повлияе по незабравим начин.



Рокгрупата "The Lone Rangers" се опитва да пробие в шоубизнеса. Отчаяна, че никой не ѝ обръща внимание, тя решава да завладее местна радиостанция и с пистолети в ръце да принуди водещите да излъчват песните ѝ. Можете ли да си представите какво настъпва? Този филм побърка зрителите в киносалоните и многобройните рокфенове.



Жегата настъпва...
и времето изтича!
Хауи Лонг - най-горещият нов екшън-герой на Холивуд, е звездата заедно със Скот Глен, Уилям Форсайт и Сюзи Еймис в този пламтящ екшън. „Клечката кибрит е запалена".



Той идва от друг свят. Невидим и въоръжен с непознати за хората оръжия, безмилостно дебне своята човешка плячка. Последния път той вилня из джунглата. А сега е избрал Лос Анджелис.



Купете на видеокасета само за 19 990 лв.



В една надпревара с времето, Пауър Рейнджърс, използващи силата на Нинджети, се борят да си върнат могъществото, да спасят вожда си и да ликвидират най-страшния враг на Вселената.

крадец завинаги

И преди да бъдат екзекутирани, лъжците трябваше да изядат ръцете на крадците. А крадците - езиците на лъжците. Такава беше присъдата!

Над тържището се носи глъч на спорещи търговци и клиенти, прах и аромат на подправки. Слънцето пече по главите на хората и по сергиите, отрупани със стока. Монетите бързо преминават от ръка в ръка. Един млад крадец се е размислил, дали да пребърка този дебел търговец или онази богата дама със скъпата огърлица. В един момент вниманието му е привлечено от особена фигура, облечена в наметало с качулка. Тази интересна персона се движи бързо нагоре надолу по тържището, но никой не й обръща внимание. Нашият крадец е раздвоен между досегашния си опит и младежкото си безразсъдство. Надделява второто и пъргавите пръсти на младежа бръкват в наметалото на тайнствения чужденец. Но, sorry, моето момче, и ето че чужденецът стисва крадеца здраво за ръката. Нашият е изненадан - никога не са го хващали. Още по-изненадан обаче е чужденецът. "Ти не биваше дори да ме виждаш. Тръгвай с мен!" - проронва тайнствената забулена фигура. И в този миг свършва досегашният начин на живот на нашия млад герой. Защото сега той ще влезе в тайнствената общност на крадците, където ще го обучават, а след полагането на всички изпити, ще го пуснат сам да си вади хляба.

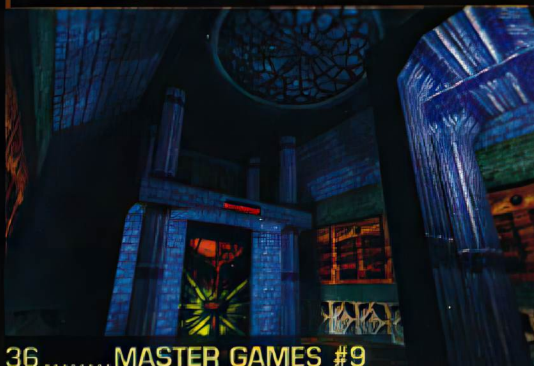


Ето така започва една от най-увлекателните игри, с които съм имал удоволствието да се срещна. По-интересна и по-великолепна среща отдавна не бях имал. Веднага след първите няколко начални разбойнически мисии около теб се развихря толкова увличаща и тайнствена история, че в сравнение с нея филмите, в които Ким Бейсинджър играе разни крадли, изглеждат като детска залъгалка. С две думи - тази работа те хваща и не те пуска. Огромно значение за продължителността на играта и за качествата й в игрално отношение има изборът на трудност. При нормална трудност обикновено ти е поставена една главна задача и спокойно можеш да вървиш напред през купища от трупове. Но в hard-изпълненията идват и по-други задачи за изпълнение в мисията. И при двата избора става въпрос не толкова за адвенчър, колкото за екшън, защото от дяволските ситуации трябва да се измъкваш "с огън и меч". Истинският адвенчър достигаш чак в пъклената трудност "expert", където при вмъкванията си в домовете на богатите граждани не трябва да убиваш никого. Както се казва, добрият крадец се отличава по това, че след неговото посещение в чуждите къщи пазачите се събуждат само с леко замаяни от удар глави. Страшно важно е да внимаваш къде и върху какво стъпваш, за да не привлечеш вниманието на охраната или на слугите, които в противен случай мигом вдигат тревога и цялата мисия отива на кино. В това отношение THIEF най-общо прилича на COMMANDOS, наподобявайки малко концепцията му. Ключовите фактори, за които трябва да се внимава, са светлината и звукът. В средата на екрана долу стои "светломер", който точно показва как изглеждаш в този момент. Ако е черен, ти си в абсолютна тъмнина и можеш да се разхождаш край враговете, както ти е угодно. Ако е жълт, внимавай, защото пазачите ще те забележат, още щом ги наближиш. Червената светлина пък значи, че те виждат съвсем ясно - с всички произтичащи от това последствия. Тишината е най-добрият съдружник на крадеца и трябва адски да внимаваш, къде стъпваш. По дървения под или по килимите стъпките ти не се чуват, но по паважа или по железни греди кънтиш като Годзила по улиците на Токио. Затова избягвай каменните подове, скачай от килим на килим и изстрелвай пред себе си "заглушителни" стрели. Реакциите на пазачите и враговете зависят, естествено, и от други фактори. Ако например имаш извадено оръжие, вероятността да те открият е по-голяма. Можеш да избегнеш налетелия върху теб пазач, като се затвориш в стаята или го примамиш в някое помещение, да излетиш от него и да хлопнеш вратата след себе си. Разполагаш с меч, който използваш рядко, с тояга, с която зашеметяваш пазачите, и с лък, който можеш да зареждаш с различни видове стрели. Стандартните стрели, разбира се, изпращат врага във вечните ловни полета. Но както вече казах, ако направиш тази грешка в трудността "expert", мисията ти веднага приключва. Друго мощно оръжие е стрелата с глава, пълна с вода, която служи за гасене на факли и ти позволява да се промъкваш тихичко в абсолютен мрак. Стрелата със светена вода пък е добра срещу отровните зомбита - за тях тя е като бомба-лимонка. И това не изчерпва съдържанието на твоя колчан: имаш "заглушителни" стрели, които простират под теб килим от мек мъх и правят безшумни











THIEF: THE DARK PROJECT

стъпките ти или шумно се... трясхат в стената и отвличат вниманието на пазачите. Със своя дизайн на нивата THIEF надминава много от днешните 3D-екшъни. Мисиите са невероятно дълги, а левълите просторанни, макар и далеч от тези в TOMB RAIDER 3. Често нивата са пълни с всевъзможни мънички проходи в стените, които водят до големи съкровища или до някой акъл как да продължиш мисията (съвети под формата на дневници или хартийки обикновено се намират у търкалящите се наоколо трупове). Не липсват и капани, върху които ако стъпиш, изстрелват по теб огромни стрели. Не липсват и помещения, които се преминават само по точно определено трасе и всяка крачка встрани означава





мигновена смърт. Средата, в която се разиграват мисиите, във всяко ниво е различна. Терен са обикновени градски къщи, подземни мини, затвори, казарми и жилището на магьосника, където юнаците от фирмата LOOKING GLASS съвсем са превъртели - там законите на физиката не важат и всичко е обърнато нагоре с краката. Но и това не е всичко. Има манастир, в който живее невероятно зло. Срещат се супержестоки рицари, изпращащи те с един-два замаха на меча си на оня свят. Виждаш засипан град, в който отчаяно се мъчиш да откриеш как да преминеш от една затрупана в друга стая, търсейки тайнствени вещи. Богаташите по правило не спят сами в своите къщи и не се надяват само на верните си пинчери. Къщите са фрашкани с пазачи, които при най-малкия шум моментално минават от бавен ход към "търсещ режим", в който не може току-тъй да ги фраскаш с боздугана. Първо трябва да се свреш в някоя сянка и да ги почакаш да се успокоят. Пазачите се държат като нормални хора, при среща помежду им си подхвърлят някоя и друга дума. Например колко е студено или че биха си



подремнали сладко и т.н. Май най-добре се държат във второто ниво, в подземията (по-точно в затвора над тях), когато и при най-малкото прошумоляване започват да се молят и да си дават взаимно кураж. За съжаление понякога се проявяват и грешки в изкуствения им интелект - един пазач се набутва след теб във водата и вземе, че се удави, защото изведнъж е "забравил" да диша, друг пък по непонятни причини не чува скърцането на вратите. Твои врагове не са само пазачите - към края на играта от портата, отворена от злия магьосник, насреща ти започват да налитат създания, каквито не си сънувал и в най-ужасните си нощни кошмари. Немъртви рицари, сгърчени дяволици с мръсни мечове, огромни паяци, зомбита, същества, които плюят облаци от месоядни мухи - всички те се опитват да те хванат и доста често успяват. Чистото игрално време във всяко ниво е между един и два и половина часа, което значи, че на практика ти трябват по един-два дена спокойно играене, за да завършиш само една от всичките 15 мисии. Малко липсва решаването на пиктограми, което да приде на играта повече адвенчър-аромат. В този й вид, дори и при най-трудното ниво, геймът отива повече към екшън. Можеше да има и повече йероглифи за разчитане, а не само понякога (например в третата мисия в гробницата) нарисувани стрелки, които в повечето случаи те отвеждат при мъртвото тяло на този, който ги е рисувал. Минус на играта е Dark engine-ът, който е поостарял и изглежда малко недодялано. Това се пооправя от Riva TNT или Matrox G200 и други подобни карти, стига да ги притежаваш. За съжаление THIEF има и някои сериозни изисквания към хардуера - във всички случаи ти трябва по-силен Pentium MMX или още по-добре - Pentium II, защото особено при откритите пространства (в градовете или по стълбищата в гробниците) THIEF страшно къса. THIEF е изключителна игра, която не може току-тъй да бъде подмината. LOOKING GLASS явно си заслужава реномето на производител на бомбастични игри, като имам предвид, че са създатели и на ULTIMA UNDERWORLD, SYSTEM SHOCK и FLIGHT UNLIMITED 2. Ако докопаш THIEF, няма да сбъркаш - ще имаш в колекцията си още една игра, която заслужава оценка "почти десет".

-GM-



Плюсове:

+ невероятна в игрово отношение
+ перфектен дизайн на нивата
+ изключително озвучаване
+ огромна продължителност на играта

Минуси:

- малко поостарял engine...

Looking Glass Studios/Eidos

PC WIN '95/ DirectX 6

MIN.: P 166, 32 Mb RAM, ??? Mb HDD

Ускорител 3D: D3D

Мултиплеър: НЕ

Оценка 9/10



Здравейте, фенове

За да **разширим тази рубрика и тя да стане по-интересна**, призоваваме нашите читатели да ни известят за **най-добрите клубове в своите градове** - как се казват, къде се намират, какво се играе в тях и **каква оценка им давате по десетобалната система.**

Молим Ви пишете ни!!!

Благодаря предварително!

Ваш, GManiak

Клубове представени от Master Games в София:

"LEГИОН"
Пл. Славейков 9 (безистена)

"GAME NET"
бул. "Е. Георгиев" (до Орлов мост)

"WIZARD"
ул. "Граф Игнатиев" 21, тел.: 981 7700

ПРИ "ПАЯКА"
ул. Солунска 34 (партера), тел.: 891 130

"КОМПЮТЪР ГЕЙМС"
ул. "Неразделни"2

"МРЕЖАТА"
ул. "Гурко" 13

"MULTIPLAYER"
ул. "Хан Аспарух" 49А, ап.3

"VR"
ул. "Кирил и Методий" 4

"МЕДЕЛИН"
"Младост 1", бл. 34

"STARCRAFT"
ул. "Стефан Караджа" 12/партер/, тел.: 988 1006

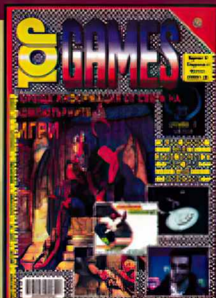
"СИНИЯ СЛОН"
кв. "Хиподрума", ул. "Урвич" бл.39, вх. Б, тел.: 521 994

КОМПЮТЪРЕН КЛУБ
PC LEGION
Пл.Славейков №9 (безистена)
INTERNET
Нощни Мрежи
Продажба на Компютри и Аксесоари
тел: 9801079/779360
StarCraft EXPANSION SET
DELTA FORCE
QUAKE2
HALF-LIFE

Клубове представени от Master Games в провинцията:

"ISI INTERNET"
Пловдив

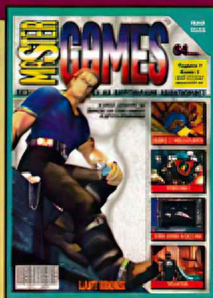
#0



#1



#2



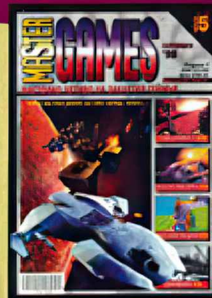
#3



#4



#5



В ARCHIVES ще откривате информация за игрите, които сме публикували в NO EXIT и TIPS & TRICKS. Тези броеве можете да получите с писмо-заявка + пощенски запис адресиран до нашата редакция. Укажете точния си адрес и кои броеве желаете да получите.



#6



#7



#8



Нулев брой 1 900лв.

BLADE RUNNER * NBA' 98 * CARMAGEDDON * DUNGEON KEEPER * TEST DRIVE 4 * UPRISING * TOMB RAIDER 2 * AHX - 1 * MYTH * TUROK - the dinosaur hunter

Първи брой 2 100 лв.

THE DIG * PHANTASMAGORIA * PHANTASMAGORIA 2 * NOVASTORM * BLOOD * AFTERLIFE * G - NOME * OUTLAWS * EXCEL 97 * COREL DRAW 4.0 * MONSTER TRUCK MADNESS * ZORK NEMESIS * US NAVY FIGHTERS * HYPER BLADE * INTERSTATE'76 * VIRTUA FIGHTER 2 * LONGBOW 2 * NIGHT CREATURES * STEEL PANTHERS 3 * TOMB RIDER 2 * X-VING VS * CHASM * MASS DESTRUCTION * JOINT STRIKE FIGHTER * REBEL MOON RISING * F 22 RAPTOR * IGNITION * LONGBOW 2 * SCREAMER RALLY * BALLS OF STEEL * TOCA TOURING CAR * FLIGHT UNLIMITED 2 * MAGESPLAYER * SUBCULTURE * DARK EARTH * G-POLICE * NHL BREAKAWAY 98 * MEN IN BLACK * CHAOS ISLAND * CONSTRUCTOR * GRAND THEFT AUTO

Втори брой 2 000 лв.

LAST BRONX * VIRTUA FIGHTER * FALLOUT * DREAMS TO REALITY * TOMB RAIDER 2 * JACK ORLANDO * MYTH * POWERBOAT * SEVEN KINGDOMS * DEFIANCE * WORMS 2 * JEDI KNIGHT - MISTERS OF THE SITH * WING COMMANDER * STEETS OF SIMCITY * PANDEMONIUM 2 * DIABLO HELLFIRE * LIFEFORCE TENKA

Трети брой 2 200 лв.

BATTLEZONE * THE NEVERHOOD * TOMB RIDER 2 * SW REBELLION/IMPERIUM/ * SW REBELLION/REBELLIANCI/ * DIE BY THE SWORD * BLACK DAHLIA * COMANCHE 3 * QUAKE 2 * UBIK * REDLINE RACER * STARCRAFT * NIGHTMARE CREATURES * PANDEMONIUM * POSTAL * BETRAYAL IN ANTARA *. AGE OF EMPIRES * TEST DRIVE OFF ROAD

Четвърти брой 2 300 лв.

DIABLO * STARCRAFT * FROGGER 3D * OUTWARS * DEER HUNTER * ARMY MEN * VIRTUAL POOL 2 * INCOMING * JEDI KNIGHT * SPEC OPS * FIFA: ROAD TO WORLD CUP 98 * DEFIANCE * LORDS OF MAGIC

Пети брой 2 400 лв.

UNREAL * MOTORHEAD * SHADOWMASTER * FORSAKEN * JAZZ JACKRABBIT 2 * SPEC OPS * LIBERATION DAY * ARMORED FIST 2 * STARCRAFT /PROTOSS/ * STARCRAFT /ZERGS/

Шести брой 2 500 лв.

MECH COMMANDER(1) * BATTLEZONE * MORTAL COMBAT 3 * MORTAL COMBAT 4 * DIE BY THE SWORD * TUBE * TEST DRIVE 4 * FINAL FANTASY 7 * TWISTED METAL 2 * REDLINE RACER * DOMINION * MIGHT AND MAGIC IV * MECH COMMANDER * TRIPLE PLAY '99 * WAR GAMES * CAPITALISM PLUS * HOUSE OF THE DEAD * OUTWARS * COMMANDOS: BIHIND ENEMY LINES * RAINBOW SIX * NAM * ICARUS * GET MEDIEVAL * ROCKY MOUNTAIN TROPHY HUNTER * WARHAMMIER: DARK OMEN * NEED FOR SPEED 3: HOT PURSUIT

Седми брой 2 600лв.

MECH COMMANDER(2) * FINAL FANTASY 7 * DIE BY THE SWORD * SHOGO: MOBILE ARMOR DIVISION * WARCRAFT 2 * SMALL SOLDIERS * ARES RISING * TOTAL DISTORTION * CASTLE OF THE WINDS * AGE OF EMPIRES: THE RISE OF ROME * DARK RIFT * FLESH FEAST * GEX * RAYMAN 1 * DESCENT: FREESPACE * TRIBAL RAGE * BIRD HUNTER:WATERFOWL EDITION * HARDWAR * TAKE NO PRISONERS * POWERSLIDE * NHL '99 * M.A.X. 2 * INCUBATION * SIN(DEMO) * THE CURE OF MONKEY ISLAND * LODE RUNNER 2 * HEXPLORE * VANGERS * MIGHT & MAGIC 6: THE MANDATE OF HEAVEN * REDNECK: RAMPAGE RIDES AGAIN * RAGE OF MAGES * STAR TREK: KLINGON HONOR GUARD

Осми брой 2 700лв.

COMMANDOS * BLOOD 2 * QUEST FOR GLORY * DELTA FORCE * GUNMETAL * CENTIPEDE 3D * MISSING IN ACTION * TRESPASSER * HERETIC 2 * HOUSE OF THE DEAD * DARK COLONY * COLIN MCRAE RALLY * THE FIFTH ELEMENT * ESCAPE: OR DIE TRYING * SPEARHEAD * H.E.D.Z. * F-16 MULTIROLE FIGHTER

Master Games CD #1

TOP NEWS: ABE'S EXODUS, AXIS & ALLIES, CAESAR 3, CLUEDO 2, D.JUMP, DAIKATANA, EARTHWORM JIM 3D, FIGHTER LEGENDS, FORCE COMMANDER, GABRIEL KNIGHT 3, GANGSTERS, GLOVER, INDIANA JONES 3D, LANDS OF LORE III, M.I.A., MACHINES, MYTH 2, OMIKRON, POWERSLIDE, PRINCE OF PERSIA 3D, SHADOWMAN, SLAVE ZERO, SPACE BUNNIES MUST DIE, STAR TREK: SECRET OF VULCAN FURY, STARCRAFT: BROOD WARS, STARSIEGE TRIBES, THRUST, TWIST & TURN, TRESPASSER, VIGILANCE, WARLORDS 3, WARZONE, WORLD AIR POWER HOT GAME DEMOS: 5 ELEMENTS MASTERS, ARES RISING, ASTROROCK 2000, BEAST WARS, COMMANDOS, FINAL FANTASY 7, GEX 2: ENTER THE GECKO, GRIM FANDANGO (NP), HARDWOOD SOLITAIRE II, INTERVENTION (NP), IZNOGOUD, KNIGHTS AND MERCHANTS, M.A.X. II, N.I.C.E. 2, PHARAOH'S ASCENT, QUEEN: THE EYE, S.C.A.R.S., STARCRAFT, SUPER MATCH SOCCER, SUPER TOURING CARS, SWAT 2, TOTAL SOCCER, TROPHY RIVERS, VIRUS, WARLORDS 3X, YOU DON'T KNOW JACK 3 *Плюс повече от 30 FAQ текста, 50 cheat програми (!), 50 Patches, Shareware и още нещо !!!*

Master Games CD #2

TOP NEWS: BLACK AND WHITE, CONFLICT OF NATIONS, DETHKARZ, DOMINANT SPECIES, INTERSTATE 82, NBA 99, NHL 99, ODT, RING, SEGA RALLY 2, SKULLCAPS, SOLAR, TOMB RAIDER 3, VIKINGS SAGA HOT GAME DEMOS: CAESAR III, CARMAGGEDON 2, CROP CIRCLES: ESCAPE FROM PLANET 3, EVIL CORE: THE FALLEN CITIES, GUNMETAL, HOPKINS FBI, CHARTBUSTER, ISRAELI AIR FORCE, JAGGED ALLIANCE 2, MEDIEVAL, MOTOCROSS MADDNESS, NCAA FOOTBALL 99, NEED FOR SPEED 3, RAGE OF MAGES, RAINBOW SIX, RETURN FIRE 2, SENTINEL RETURNS, TIGER WOODS 99 PGA TOUR GOLF, V2000, ZEUS + 10 SOLUTIONS

Master Games CD #3

TOP NEWS: AKOLYTE, AMEN, ARMADA, BABYLON 5, BAJA 1000 RACING, COMBAT FLIGHT SIMULATOR, CRUCIBLE, DARKSTONE, DESCENT 3, DIABLO 2, DUKE NUKEM FOREVER, ELYSIUM, ENFORCE, EVERQUEST, EXPENDABLE, FIRETEAM, GIANTS, GOOD AND EVIL, HAB12, HEAVY GEAR II, HERETIC 2, INDIANA JONES 3D, MALKARI, NOCTURNE, NORTH VS SOUTH, REVENANT, RUUD GULLID STRIKER, SEPTERRA CORE, SHADOWS OF REALITY BLACKOPS IN THE YEAR 2078, SLAVE ZERO, TEST DRIVE 5, TEST DRIVE OFFROAD 2, THIRD WORLD, URBAN CHAOS, WARGASM, WES CRAVEN'S PRINCIPLES OF FEAR, WRATH, ZAX HOT GAME DEMOS: 101 NORMANDY, ABE'S EXODUS, DELTA FORCE, DETHKARZ, DOMINANT SPECIES, ENEMY INFESTATION, ESCAPE ODT, HARD TRUCK: ROAD TO VICTORY, MONACO GRAND PRIX SIMULATION, MORPHEUS, POPULOUS 3, POWERSLIDE, SPEED BUSTERS, SHOGO: MOBILE ARMOR DIVISION, THE CREED, VIPER RACING HOT GAME REVIEWS: 101 NORMANDY, DELTA FORCE, DETHKARZ, DOMINANT SPECIES, O.D.T., HARD TRUCK: ROAD TO VICTORY, POPULOUS 3, POWERSLIDE, SHOGO: MOBILE ARMOR DIVISION, WING COMMANDER: SECRET OPS + 18 PATCHES + 67 CHEATS + 11 SOLUTIONS

Master Games CD #7

HOT GAME DEMOS: AGE OF EMPIRES: THE RISE OF ROME, BLOOD 2: THE CHOSEN, COLIN MCRAE RALLY, FUTURE COP, HERETIC 2, MAD TRAX, MADDEN NFL 99, MAGIC AND MAYHEM, NHL 99, NIGHTLONG: UNION CITY CONSPIRACY, PINBALL ARCADE, RED BARON II, ROBOSAURUS VS. THE SPACE BASTARDS, TOMB RAIDER 3, TRESPASSER, VEGAS GAMES 2000, WARGASM!, WWII FIGHTERS TOP NEWS: ANACHRONOX, BLACKSTONE CHRONICLES, CRUCIBLE, DARK VEGEANCE, FATAL ABBYS, FLY!, GALLEON, GANGSTERS, INERTIA, LADY, MAGE AND THE KNIGHT, PANZER ELITE, PRO PILOT 99, REQUIEM: AVENGING ANGEL, STAR WARS - CALL OF THE FORCE, STARSIEGE: TRIBES, TOTAL ANNIHILATION: KINGDOMS, UPRISING 2 - LEAD AND DESTROY + 16 PATCHES + 36 CHEATS + 6 SOLUTIONS + 12 SHAREWARE

Master Games CD #8

HOT GAME DEMOS: ASHGAN, DEER AVENGER, DESCENT 3, HEAVY GEAR 2, JAKKAL, KLINGON HONOR GUARD, MASK OF ETERNITY, MICROSOFT GOLF 1999, MIG29, REDGUARD, REQUIEM: AVENGING ANGEL, RIVAL REALMS, RUTHLESS.COM, SETTLERS 3, TEST DRIVE 5, TEST DRIVE: OFFROAD 2, THIEF: THE DARK PROJECT, TINY TRAILS, UPRISING 2, WARZONE 2100 TOP NEWS: ANACHRONOX, BATTLE OF BRITAIN, BRAVEHEART, LANDS OF LORE 3, OMIKRON: THE NOMAD SOUL, PLANETSCAPE: TORMENT, RE-VOLT, SHADOWMAN, STAR WARS: ROGUE SQUADRON, STARCRAFT: BROOD WAR, THE LONGEST JOURNEY, TUROK 2: SEEDS OF EVIL + 32 CHEATS + 13 PATCHES + 19 SOLUTIONS + 9 SHAREWARES

Мръква се. На прозореца ми каца Гарван, по-черен от катран. Почуква с остър клюн по джама, намигва с лъскаво око и отлита. Отварям и виждам на перваза оставен CD. Замръзнал като врабче. Внимателно го вземам в длани и го слагам да се сгрее в драйва. Вместо благодарствени писукания, той озарява монитора с гледка най-прекрасна. Предлага ми да стана вечния елф, вечния войник Corvus, който трябва да спаси страната си Parthoris от гибелна чума. Паметта ми вече знае този Corvus. Някога, някога, толкова някога, колкото... аз вече бях Corvus и капките на злото още не са изсъхнали там, където съм стъпвал. То бе тогава, когато се борех за свободата на своята страна Silverspring срещу могъщото Зло D`sparil. Борих се и победих. Умиращото Зло тогава ме прокле да нямам дом, да нямам път и цел. Ще продължи ли това вечно скиталчество? Защо съдбата ми предлага нова история, когато съм осъден да нямам цел? Може би, ако не се предам, ако продължа борбата, най-подир ще видя своята страна свободна и процъфтяваща?

HERETIC 2

Приятелю мой геймъре, надали някога си виждал толкова хубости накуп в една игра. Да ожесточаваш жестокостите, да гребеш с пълни шепи от 3D-ускорителите, да ъпгрейдваш управлението по хиляда и един начина, както и детайлите, и разделителната способност. Нищо, ама нищичко не ти пречи бързо и безпроблемно да затънеш в играта. Е, освен може би една мъничка подробност - трябват ти 260 мегабайта свободно място в харддиска, което си е твоя работа. В HERETIC 2 първото, което прави впечатление, е промяната. Вече не гледаш света на Corvus през неговите собствени очи, зяпаш го отгоре, както при Lara. След горчивия опит с DARK VENGEANCE и DEATHTRAP DUNGEON си виках, че тази работа няма да стане. Че изобщо няма да проработи. Че онзи поглед, като закачен на тънки конци, действа само при Lara. Но грешал съм, човещина е. Сега Corvus е винаги пред мен и винаги с мен. Не ми се губи сред полигоните и не ми изчезва зад някой тъмен ъгъл. А първите заразени с чумата на Злото гинат под моята остра тояга. И разпространението на смъртта е прегледно. Американците употребяват думата Crispy, когато искат да кажат, че нещо е изпечено така майсторски, че чак е хрупкаво. HERETIC 2 е точно това, Crispy. Сюжетът, дизайнът, ръчното управление, идеите, цялото изпълнение на играта са така нови и така естествени, та дрънкат. Да си Злото в играта е далеч по-интересно, отколкото да припкаш ситно-ситно в ролята на елф и да сееш капки кръв (нали знаеш за какво говоря). Затова му сваляме шапка на Гарвана, защото зарадва престъпната ми душица, копнееща за битки между доброто и злото. Нека да го огледаме този Corvus! Историята му е налудничава. Тя се вие из екзотични градове, мочурливи тресавища, разцепени скали, кошери с богомолки, адски алхимични лаборатории, сенчести пещери... Отварят се безкрайни далнини, които после се затварят в мухлясали килии, където се сънуват капани, дела геройски и тиха смърт. Corvus е длъжен да управлява не само със сила, но и с ум. Съдбата му е тясно свързана със скрити шалтери, храбри скокове над дълбоки ями, двубои с неописуеми противници, докосва го дори и тлеещата чума на Злото и само помощта на висша сила забавя пълзящата смърт. Какво има още ли? Не казвам нищо повече. Защото Гарванът може да кацне и на твоя прозорец... Войната е жестока, но Corvus има под ръка различни оръжия, които обичат смъртта така силно, че сами я търсят и намират с автоматичното си насочване. Приятно и удобно е да знаеш, че изстреляното вълшебство винаги полита в правилната посока и няма да иде нахалост. Малко по-комплицирано е положението под водата, където Corvus се чувства като риба във вода, но пък трудно може да уцели нещо. За разлика от Злото, въоръжението на Corvus няма определен стил. Добрият стар fireball тук е просто въртяща се картечница, а



ела, зло, че без тебе - по-зло!









вълшебствата са толкова досадно познати, че и вече гниещият мистър Dungeon би се обърнал в гроба. А световете? Lara има предимството, че познава най-добрите архитекти и затова винаги разполага със суперархитектура. Corvus също е случил на автори на виртуални светове, които са му построили едно чак по-красиво от дворците и джунглите на Lara, но не е толкова обширно и обмислено. Corvus се движи сред всевъзможни цветове и дворци от слонова кост и мрамор, но всичко това е по-скоро сън, през който той бегло ще прелети и никога няма да се върне обратно. Докато за Lara всеки дворец е приключение,







снобеещо красиво жилище с пъстри цветове и други подобни неща, но въпреки това тук нещо куца. Като гледка е което трябва да се изживее до последната капка пот по прекрасните ѝ челни части. Подаръкът от Гарвана е като чашка добър коняк - бързо се влива във вените, пламва внезапно и бързо се изпарява. После идва махмурлукът. Или Злото. Не бъди алчен, радвай се на подаръците. Играта е чудесна. Доста трябва да се потрудиш над нея и ще се наиграеш до насита, преди да ти омръзне. А щом ти писне, размножи я през IPX или през модем и продължи да се забавляваш. Макар че след подобно размножаване игрите от този тип вече не са толкова забавни. -GM-

Минуси:
- малко логически загадки
- от време на време двубоите са объркани

Плюсове:
+ в технологично отношение - висок скок а ла TOMB RAIDER
+ страхотна атмосфера - и музиката, и графиката, и звукът
+ постоянно става нещо ново и не омръзва

По-забавна от първия HERETIC, макар и да не е 3D-екшън през собствения поглед. Гигантска игра, пълна с интересни идеи и висококачествено изпълнена.

Оставям CD-то на моя прозорец. Стоя и чакам. Знам, Гарванът ще дойде и ще си го вземе. Ще го даде на друг да си поиграе. Това е прекрасен подарък.

Raven Software/Activision
PC WIN '95/ DirectX 6
MIN.: P 200, 32 Mb RAM, 260 Mb HDD
3D: OpenGL, 3Dfx, Glide
Мултиплейър: LAN/I-net
Оценка 8/10



Здравейте ЖЕЛЕЗНИ

Вашето списание става все по-Ваше и по-Ваше :о)

Представяме ви новата рубрика **MADE in BG** - изцяло по Ваша идея и по Ваши материали. Как можете да участвате в нея? Очакваме Вашите материали да са свързани по някакъв начин с компютрите (конзолите) и игрите за тях (желателно, но не и задължително условие). Ето няколко примера: **нови нива/мисии за игри, музика, рисунки, шаржове на герои от игри и други из областта на computer art and games**. Вашите произведения изпратете до редакцията на: CD-та, дискети, касети, E-mail, HDD, та даже и на най-обикновен лист хартия, ще можете да ги откриете в MG CD или в рубриката MADE in BG във **Вашето списание.**

Рубриката откриват **Григор Минчев** от Свищов и **MoreGOTTT(Мартин)** от Варна, за което, разбира се, горещо им благодарим.

P.S. Заповядайте с Ваши открития и в рубриките NoExit и Tips&Tricks !!!

Ваш GМаниак

Григор Минчев:

7 нови, трудни мисии („за ветерани") за STARCRAFT - file names: Hardily1-7.scm; **Модифицирано 1-во ниво за DOOM 2,** ще се борите се с DUKE NUKEM, file name: Grid1.wad; **Кампания Bulgarian Liberation** с 6 нови мисии за AOE (AOE: Rise of Rome), file name: BulgarianLiberation.cpn; **Ново ниво за DUKE 3D** - играете DOOM в средата на DUKE 3D, file names: Doom.map, Doom.mid; *Тези файлове, както и кратки описания за тях, можете да откриете в MG CD#9.*

MoreGOTTT участва с две свои рисунки.







DID са стари бойци. DIGITAL IMAGE DESIGN е сред първите фирми, които изобщо някога са се залавяли със симулатори, а техният F-29 RETALIATOR до днес се радва на заслужена обич. EPIC, ROBOCOP 3, TFX, EF2000, F-22 ADF са заглавия, с които продължава неувяхващата им слава. WARGASM е от малко по-друго тесто. Тя не е толкова симулатор, колкото симулация на бойно поле, в която е включен екшън без стремеж за реалност или достоверност. Бясна, на места яростна и много трудна игра!

ДАВАЙ!

Въпреки известната звукова близост с обещанията на сексшоп, WARGASM е военен симулатор. Той те поставя както в ръководната роля на командир на малка военна единица, така и в неблагодарния образ на пехотинец, пилот на хеликоптер, шофьор, стрелец или командир на танк. Подобно на старичката стратегическа игра CAMPAIGN, и WARGASM дава възможност за тактическо командване на единиците по картата и за преместване във вътрешността, т.е. става достъпен външният обзор на всяка единица, която в момента е на бойното поле. Подобна възможност е много относително удоволствие, защото войната си е свинщина, а загубите могат да са извънредно големи. Твоята задача е да намалиш тези загуби доколкото може, а това се постига само с комбинация от военни разсъждения и сръчност на отракан екшън-играч.

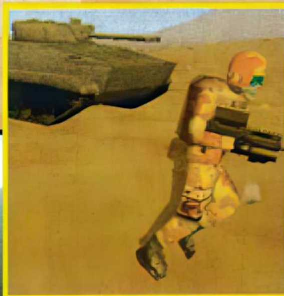
ПРОБВАЙ!

WARGASM предлага няколко основни варианта за игра. Най-забавната, макар и най-малка част е Instant Action. Тук забрави за стратегията - можеш само да се шлифоваш в овладяването на джойстика или клавиатурата. Instant Action е серия от мисии с постепенно растяща трудност, в които с различни танкове ликвидираш различни неприятели. Виждаш всички противници на радара, при попадение твоите повреди не са особено драматични и единствената ти по-сериозна грижа е лимитът от време. Друг съществен режим на играта е мултиплеърът, но той не предлага нещо, което би могло да се очаква от него - кооперативен вариант, т.е. отделните геймъри да контролират отделните машини и да воюват заедно против компютъра. Deathmatch-ът в този случай не е твърде забавен. Добър избор (пропускам тренировката, в която се научаваш да контролираш всички видове единици) е координираната кампания, която те превежда по всички земни континенти в серия тактически бойни мисии срещу технически различно напреднали противници. DID не са си създавали прекалени грижи със сюжета - в рамките на възможно най-свиреп екшън просто воюваш с единиците на дадената страна, независимо дали те са американци, руснаци или австралийци. За всеки боен терен (те са толкова, колкото са континентите на земята, но странно защо Южна Америка заества Антарктида) разполагаш с определен брой единици и тяхната численост се допълва чак след довършване на цялата битка. Ако в боя загубиш някои единици (бъди сигурен, няма да го избегнеш), в следващите мисии трябва да минеш без тях.



МИСЛИ!

Мисиите в WARGASM се делят фактически на две - нападателни и отбранителни. Без да подценявам играта, по принцип тя е много проста. В нападателните мисии трябва да стигнеш до някъде и да унищожиш нещо, в отбранителните пречиш на неприятеля да стигне до някъде и да унищожи нещо. Двата типа мисии се различават диаметрално по изпълнението си. Въпреки че WARGASM би трябвало да е в по-голямата си част тактическа игра, най-добре провеждаш нападателните мисии, като седнеш в някой танк и косиш наред. Ако случайно танкът ти се повреди повече, отколкото е здравословно, измъкни се настрана и го смени с нов. Без значение е колко други машини включваш в мисията, защото техните бойни качества ги няма никакви без прякото ти управление. Само с един танк, в който седиш ти, имаш нещо като числено превъзходство шест към едно. Накратко казано, управляваните от компютъра единици за нищо не стават. Друга причина, заради която в нападателните мисии няма да ти трябва много тактика, е управлението на единиците по картата. То е абсолютна издънка. Селекционирането на повече единици е ад. Освен да ги изпратиш на някое място, други заповеди не съществуват (например патрулиране, waypoint -и, охрана и други елементи на нормалната RTS). Картата е сравнително непрегледна. В тази игра, в която най-важна роля играе теренът, картата не помага, ако не искаш танковете ти да станат жертва на вражеските муниции, така че трябва всичките да ги разположиш ръчно. Въпросната карта служи по-скоро за ориентация, за изпращане на разузнавателни самолети на определени места, за насочване на бомбардировачите в по-късните мисии и за снабдяване (допълване на муниции, поправка на повреди,







случайни „подаръчета").

И ПАК МИСЛИ!

Отбранителните мисии се отличават с употребата на много единици и тяхната висока смъртност. Трябва да се охраняват съюзнически комплекси от нападенията на неприятелите, които връхлитат на вълни от всички страни. Тъй като не можеш да си на две места едновременно, налага се да повериш отбраната на някои позиции на компютъра. Разбира се, винаги можеш да превключиш на която и да е от собствените машини, но се моли на Бога междувременно да не иде на кино друга част от фронта ти. Тъй като врагът често е жилав, многоброен и включва купища тежка техника в самоубийствени атаки, трябва и ти да вкараш в боя повечко от собствените си единици, за да попречиш на настъплението към чувствителните и лесно уязвими сгради. Голям проблем е неприятелската пехота, която атакува масирано и против която стрелбата на твоите бойци по малки подвижни цели не е ефикасна.

ДЕЙСТВАЙ!

Въпреки че WARGASM често изглежда като тактика, все пак тя е по-скоро екшън. И в този си вид не само не е лоша, а дори е много забавна и игрова. През повечето време си в някой от танковете с тяхната голяма огнева мощ и добра отбрана. Управлението на машината е сложно, защото обхваща и ръчни команди за движението, и стрелба с независимо завъртане на дулото. Ключът към успеха са подвижността и точността. В челен двубой с два насрещно движещи се вражески танка нямаш шанс, но можеш без всякакви затруднения да ги „straf-ираш", което не е проблем, ако имаш в геймминалото си някой и друг mech-симулатор. Внимание заслужава ръководството на пехотата. Слабите войничета са невидими за неприятелските танкове и с тях можеш да провеждаш разузнаване и диверсионни акции (да пропълзят до противниковите танкове отзад, да сложат бомби, а ти от разстояние да ги взривиш). Макар че пехотата може да се премества в бронирани APC, играта с войничетата обаче е бавна. Преди да се дотътриш до някъде с боеца, доиграваш мисията с един танк. Което не е толкова ефектно, но пък е по-бързо и по-надеждно. Функцията на въздушните единици е също спорна. Да летиш с хеликоптер е трудно, пък и доста често някой те сваля. Снабдяването с транспортни хеликоптери щеше да е ефикасно, ако можеше да избираш, какво да ти докарат, но когато е случайно, то най-често е нещо, което не ти трябва. Работата на въздушното разузнаване е неразбираема - ако чрез сателита поискаш да видиш произволно място на картата, за да разкриеш вражеските единици, единственото, което получаваш, е образ на неприятелите на картата. Бомбардирането е супер, но я опитай да уцелиш движещи се танкове...



ГЛАВОБЛЪСКАЙ СЕ!

Трудно е да се каже нещо категорично за WARGASM. От едната страна стои неясна концепция и странно управление на тактическата част. От другата - страхотен екшън, перфектна техническа обработка и подробно разработена симулация на виртуално бойно поле, където DID са истински майстори. Играта определено не е връх за компютърните стратези относно съотношението между екшън и тактика (като BATTLEZONE например). Тя обаче ще намери привърженици сред любителите на бойната техника, танковете и свирепия екшън. Според това от кои си, модифицирай своята окончателна присъда.

Малко небалансирана тактико-екшън игра. Повече екшън, отколкото тактика. Въпреки това интересна и от край до край игрова.

Плюсове:

+ великолепна техническа обработка + съвършена симулация на бойно поле + голям брой единици за управление

Минуси:

- лошо управление на единиците на картата - малко разнообразие на мисии - ниска интелигентност на съюзниците

-GM-

DID/Infogrames

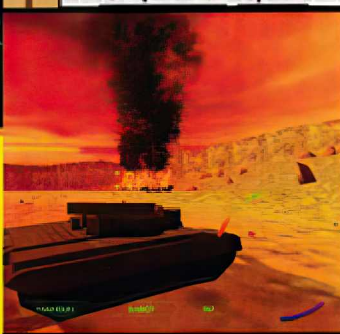
PC WIN '95
MIN.: P 133, 16 Mb RAM, 80 Mb HDD
3D: 3Dfx, D3D
Мултиплеър: 2-16

Оценка 7/10









MICRO NEWS

Blizzard отново стоят най-добре от фирмите, производители и разпространители на компютърни игри с Starcraft Brood War - най-продаваната PC игра за периода 27/12/98 - 2/2/99. Играта се изкачи от трета на първа позиция засенчвайки продукта на Activision - Cabela's Big Game Hunter 2. Заслужава да се обърне внимание и на изключително „гореща" ролева игра на BioWare и Interplay - Baldur's Gate, която достигна трето място в класациите. Едно друго заглавие, прави впечатление със скока си от осмо на шесто място, а именно Half-Life на Cendant Software. Същата фирма успя да вкара още едно заглавие в топ 10 класациятаа именно Deer Avenger. Пълната класация на 10 най-продавани игри за 27.12.98 - 02.01.99. **1. Starcraft: Brood War** на Cendent Software; **2. Cabela's Big Game Hunter 2** на Activision; **3. Baldur's Gate** на Interplay; **4. Deer Hunter II 3D** на GT Interactive; **5. Microsoft Combat Flight Simulator** на Microsoft; **6. Half-Life** на Cendant Software; **7. Frogger** на Hasbro Interactive; **8. Microsoft Flight Simulator**; **9. Microsoft Age of Empires**; **10. Deer Avenger** на Cendant Software

Sierra Studios и Impressions Software обявиха две заглавия, които предстои да излязат през 1999 - Pharaoh - следващата продукция от спечелилата награди City Building Series и Civil War Generals 3. Тези игри продължават забележителната традиция на Impressions в стила на стратегиите в реално време и военните игри. И двата продукта ще се появят на пазара есента на 99-та. **Pharaoh е част от изключително успешната серия - City Building Series,** която се смята за една от най-популярните игри-стратегии в света. Съвсем наскоро фирмата пусна на пазара Ceasar III от същата серия, като за нула време от септември 1998, продаде 400 000 бройки. Действието в Pharaoh се развива в древен Египет по времето, когато са строени великите пирамиди. Тази грандиозна симулация ви дава възможност да строите величествени градове в Египетски стил, огромни монументи и ферми на бреговете на Нил. **Civil War Generals 3 е част от доказалата качествата си серия Civil War,** от която понастоящем са продадени над 700 000 копия. Играта е предизвикателство към любителите на стратегии в реално време, стратегическите ресурси се командват посредством специален turn-based интерфейс, където заповедите се изпълняват едновременно с течение на бойните операции, където играчите могат да избират между quick battle method или full fledged real time combat. Вторият режим дава възможност за пълен контрол върху прилаганите военни тактики.

FUTURE COP: L.A.P.D.

DESERT STRIKE, SOVIET STRIKE и NUCLEAR STRIKE са солидни 3D касапници, в които дребни вертолети унищожават големия свят. Първоначално планираното продължение на серията FUTURE STRIKE малко се е измъкнало от контрол и вместо стрелящи хеликоптерчета от него се е получила някаква земноводна бронирана бум-машина, която се превърта от пъргав hovercraft в тромав mech-робот.

СЮЖЕТ

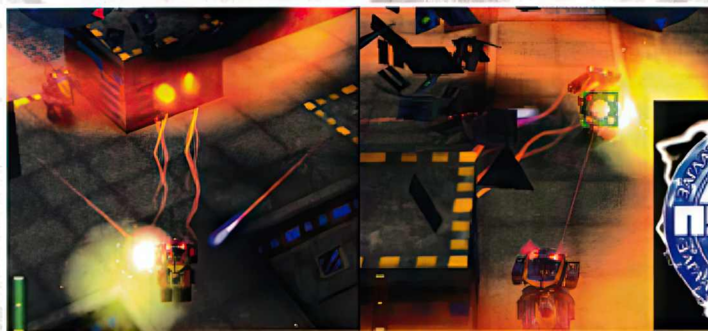
Щом след като толкова драстично се променя главният герой или ако щеш, главната машина на тази сага, в реда на нещата е да се промени и нейното заглавие: от FUTURE STRIKE на FUTURE COP. Future Cop значи „Полицай на Бъдещето", така че в тази игра играеш на страната на ПОЛИЦИЯТА. Това е малко хазартно. С оглед на средната интелигентност на полицаите човек би поразмишлявал дали да постави някой от тях дори на триколка, за да не убие някого с неволен изстрел, или да го изпрати срещу тежко въоръжен mech-робот! Представи си загубите в собствените редове, унищожените сгради и прегазените граждани! Във FC: L.A.P.D. умерените загуби все пак са прежалими, защото общият обем на разрушението е голям. Във всяка зона с живота се прощават стотици души и се потрошават горе-долу толкова тенекии, т.е. роботи и оръдийца от всякакъв вид. Чисто и просто касапница.

КАМЕРА

Първото ми впечатление от FC: L.A.P.D. е посредствен shit - веднага след като опитното ми око съзря на пръв поглед хаотично въртяща се камера, снимаща действието от различни положения в пространството. Миналата седмица се развличах с TOMB RAIDER 3 и твърде удовлетворен от подвижността на камерата, виснала на дупето на Лара Крофт, бях в настроение да осъдя всички, които възприемат тази идея като своя (те за съжаление са мнозинство). FC: L.A.P.D. обаче ме изненада приятно, защото неговият „поглед върху нещата" (внимание, скрита двусмислица!) не е просто съвсем различно решен, но и много ефективен. Накратко - както и да се движиш, винаги добре виждаш какво става. При бой отблизо с по-голяма орда от по-дребни неприятели камерата автоматично се превключва на режим „Croud Control", което може да се дешифрира като „Поглед върху разгонване на демонстрация". Ако не вършиш нищо, функционира стандартна камера. Когато стават много неща наведнъж или има опасност от закриване на погледа на играча от прекалено много стени и полигони, камерата хитро скача на крилата на най-близката лястовица и наблюдава всичко отгоре. Колкото и да е странно, тези церемонии не са объркващи, а напълно функционални.

КЛАПА

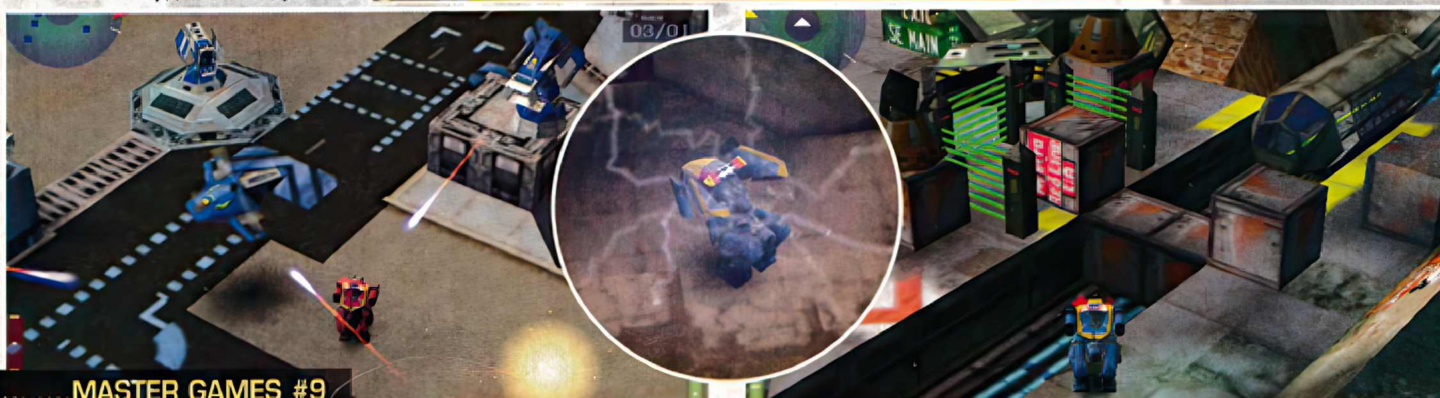
Преди всяка мисия въоръжи по вкуса си своето полицейско возило и ако в началото това изглежда като прахосване на време, скоро ще ти стане ясно, че изпълнението на някои от осемте сингълни или шестте мултиплеърни мисии може да продължи и доста повече от половин час. А сега, дръжте си шапките, дами и господа, защото се спускаме стръмно надолу - по време на мисиите НЕ МОЖЕ да се записва играта! Някои ще изпищят, ще се прекръстят и ще обърнат на следващата страница, но ти, който остана, си по-хитър, защото знаеш, че да убиеш крайния бос след половин час яко игрово безумие, си е кофти работа, но да СТЪПЧЕШ, РАЗСЕЧЕШ, РАЗМАЖЕШ, РАЗБИЕШ, ИЗЛАПАШ, СТРОШИШ и накрая в екстаз да препикаеш издъхналия бос, е толкова прекрасно чувство в сърцето, че сексът изглежда като едно нищо, а раят не те интересува. По дяволите, сега изцяло си активиран! Усещаш ли положителни емоции? FC: L.A.P.D. е като нормална жена с... хммм... две очи, а mech-ът във FC: L.A.P.D. също е с две положения - бягащо и левитиращо. Да, предходната фраза може да предизвика странни асоциации или да звучи безсмислено, но още веднаж я прочети и веднага ще се почувстваш по-добре. Опитай! Ето така! Сега да се върнем към mech-роботите. Освен класическото положение, когато mech-а е по-управляем и може да си помага с фини подскоци, възможно е в произволен момент да го трансформираш в земноводен hovercraft и да стане съществено по-бърз, но по-неуправляем и от време на време да се отклонява от дадената посока.



ГЕЙМ

Всяко от осемте нива за самотния геймър е нещо ново и уникално. Това не са само детайлите, като шепата нови противници, но и дизайнът, графиката, концепцията и цялостното чувство от всяко ниво на играта. При повечето пукотевици от този тип просто бягаш и стреляш до края и освен купища неща за пуцане не срещаш нищо особено. Авторите на FC: L.A.P.D. обаче дълго са обмисляли как по всякакви начини да хванат играча на въдицата. Пързане по корнизи и площадки? Може! Това е 3D, защо да не се използва? Остроумни клопки, гонитби по магистрала, сложни терминали, ята летящи противници по небосвода, преследване на подводници в открито море? Разбира се! И още: спасяване на заложници, объркващи телепорти, тънки пътечки над горяща лава, хиляда и един асансьора към неизвестното, система от бонуси за допълване на мунициите и енергията, добре скрити тайни места, всевъзможни пътища към една цел, разгонване на демонстрации, сгради и укрепления за унищожение, плюс множество разярени босове както в края на нивата, така и при протичането







им. А сега идва най-главното! Аа-к-г-хх!!! Не се стресна, надявам се? Ред е на лазерното насочване. Ако твоят полицейски робот нямаше автоматично лазерно насочване (Лара Крофт също автоматично се прицелва в най-близкия неприятел), тази игра щеше да е абсолютно неигрова, защото да се премерваш в цели с визьор в пълен 3D без мишка е такова бъхтене, че бих изтрил FC: L.A.P.D. толкова бързо, колкото и дискетите от моя старичък PlayStation, на които имаше подобни екшън игри.

Плюсове:

- добър 3D екшън
- перфектнама Strike-серия отново е в пълна сила
- невъзможността да се записват позиции увеличава нивото на адреналина

ЗАЕДНО

Интересно допълнение на дивото „самотно беснеене" е възможността за избор на щуро „беснеене за двама и повече играчи", и то на всички мислими нива - от най-непретенциозните към хардуер, които просто разполовяват екрана на монитора и се играе „split screen coop mode", до модемите, които покрай data изпращат неуморно по линията парички в касичките на оператори.

Минуси:

- невъзможността да се записват позиции може да предизвика поврееди от потрошаване на мебелировката на играча
- клаустрофобичната 3D камера може да върне току-що довършения обяд на играча обратно на масата

ИЗБОР

Графиката изисква бърза машина и ускорител. Музиката е луда, както си му е редът, а звукът е ОК. Полуженски глас, говорещ през тръба или през кой знае какво, коментира ситуацията по време на мисиите и създава илюзията за хиляди полицаи, готови да ти се притекат на помощ и да разбият нечия мутра. FC е очарователна с многото умирания, кръв и предсмъртни викове, което е изцяло романтично и което означава достойно място в съдържанието на твоята миролюбива колекция. Е, добре, де, нека Бог да ти е на помощ.

Страхотна касапница за притежателите на бързи компютри с 3D карта. -GM-

Electronic Arts

PC WIN '95/ DirectX 6.0
MIN.: P 200, 32 Mb RAM, 21 Mb HDD
3D: 3Dfx, D3D
Мултиплеър: ДА

Оценка 7/10

STEFANI Multimedia: CD-A, CD-ROM, CD-R, V-CD, DVD; Директен вносител на CD-R

Енциклопедични вести от мултимедийния BG-пазар

Новата година дойде с две нови мултимедийни енциклопедии на българския CD-ROM пазар. Първата е много успешен опит за конкуренция на известната обща енциклопедия Encarta на MIKROSOFT. Издателите от STEFANI MULTIMEDIA, с които ви запознахме в миналия брой, дори са ѝ дали закачливото име Genkarta'99.

Genkarta'99

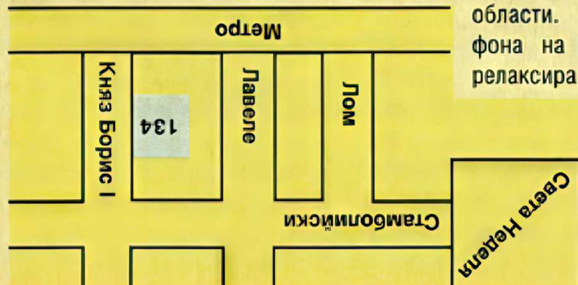
Това е мултимедийно представена информация от най-различни области. Менютата, видеото, снимките, базите данни и изобщо целия вид на продукта са повече от красиви и качествени, като за цена от 17-18 хиляди лева, която е супер ниска за легален продукт. Само за сравнение - Encarta'99 струва над 100 хиляди лева, а дори нейното пиратско копие върви за 20-30 хиляди. **В Gencarta'99** основни теми са: Природа, Наука, Изкуство, Хоби и други, които се разклоняват на множество подтеми и области. На фона на приятна релаксираща музика се наслаждавате на природата, изучавате морските дълбини, обогатявате географските си знания или се запознавате с планетите от Слънчевата система. А ако се изморите, слушате музика, четете литература и какво ли не още. **Срещу наистина скромна цена** STEFANI MULTIMEDIA предлага огромен обем информация - в един диск са вкарани шокиращите 701 МВ данни. По тази причина не си губите времето да търсите пиратско копие: Gencarta'99 не може да се копира на CD-R дори и от 700 мегабайтовите машини. Като се замисли човек, има логика точно български продуцент да хване цаката на пиратите...

Gencarta '99
General Educational Encyclopedia
volume 1
PC CD-ROM

Autocarta

Тази енциклопедия за автоманиаци, пак дело на STEFANI MULTIMEDIA, съдържа всякакви серийни, спортни и състезателни коли със снимки, мощност, скорост, кубици и още безброй данни. Освен това може да си принтвате всеки любим модел.

Новите виртуални енциклопедии можете да намерите във фирмения магазин и склад на едро на ул."Княз Борис" 134 в София и във всички мултимедийни и музикални магазини с актуално зареждане - например Унисон. Можете да поръчате и на E-mail: cdmania@ techno-link.com



С този талон получавате в софийския магазин на ул."Княз Борис I" 134 безплатно по един компакт диск или CD-ROM за всеки един, който купите. Ако купите два диска, получавате още два, за три - три, за четири - четири и т.н. А за друга покупка над 5000 лева - пак един безплатно.

Важи до изчерпване на подаръците. Побързайте!

талон за подарък

ХОРИЗОНТ 3D

Голямата надпревара

Щом се появи 3Dfx Voodoo2, мигом изникнаха и няколко други нови конкурентни чипа (от nVidia, ATI и S3). Колко от тях наистина ще успеят е много спорен въпрос, тъй като говорим за игри с опция мултитекстуриране (налагане на няколко текстури за такт), където V2 засега е трудно достижим. **Представете си за малко свят,** в който всеки новопоявил се ускорител действа почти като Voodoo2; т.е. почти всеки чип има 100 Mpixels/sec скорост на запълване (бързината на бластване на пикселите върху полигоните). Какво ще правят създателите на игри с толкова много действие? Е, ще направят някои неща - например по-детайлни модели, по-голяма разделителна способност (1024x768 и повече), мултитекстуриране, разширени филтриращи ефекти... **Ускорителите, разбира се, са само част от цялостната 3D** структурна мрежа в един PC. Другите системни компоненти, като CPU, системен чипсет, памет, и AGP или PCI, също играят важна роля за действието на новите 3D приложения. 3D-графиката е непрекъсната игра на "надпревара", при която системните компоненти са тясното място на пътя и 3D-структурата е толкова бърза, колкото нейния най-бавен компонент. Тогава кое е тясното място, което задръства пътя? Излиза че за повечето компоненти новите 3D ускорители са малко избързали и трябва да почакат производителите на CPU да ги запълнят с повече полигони. Производителите, естествено, работят усилено и вече има някои интересни, не много скъпи предложения на Intel за запълване на полигонния изход. **Всяко ново поколение игри** разчита най-вече на тяхното действие. Повечето от създателите на игри наблягат най-вече на пет неща: повече полигони, повече текстури с голяма детайлност, мултитекстуриране, по-добро филтриране, по-висока разделителна способност. Но как се връзват тези високи изисквания с вашата система? И кои системни компоненти трябва да имате предвид, когато ъпгрейдвате, за да сте готови за новите игри? За да отговорим на тези въпроси, нека се разходим в 3D структурата, за да видим каква е ролята на всяка част в създаването на 3D графиката и какви промени се задават на хоризонта.

Най-важните неща

Първо да разгледаме как е разпределена работата при 3D-графиката. Централният процесор (CPU) поема част от ранните етапи на мрежата, т.е. транслиране и клипинг, както и трансформиране и осветяване (T/L). Транслирането е преместване на един 3D обект по трите оси (x,y,z). Клипингът включва определянето на това кои полигони от 3D-пространството са видими в сцената, като ги запазва за по-нататъшна обработка, и разпределя текста. Трансформирането представлява "свободното" движение на обектите в 3D-пространството; осветяване и прилагане на най-различни светлини - прожекторни, цветни, локални, обкръжаващи. **Дотук с процесора.** След като 3D-графиката напусне процесора, тя пристига при ускорителя през AGP или PCI. Ускорителите свършват голяма част от работата по рендеринга и тази част от мрежата понякога се нарича част на растериране. Преди няколко години игрите бяха ограничени по скорост на запълване, което ще рече, че 3D-ускорителят е тясното място на пътя. Но тези дни са отминали и много от новите чипсетове сега са обвързани с по-ниската скорост на полигоните, които им се задават от CPU. **Цялостното действие на 3D-графиката е сложно нещо** и, ако прекалено го опростим, може и да ви заблудим. Но има две неща, които са взаимносвързани и на които създателите на игри обръщат основно внимание. Това са скоростта на триъгълниците (или броя на полигоните, които една 3D система може да произведе и изобрази) и скоростта на запълване (бързината, с която ускорителят може да бластва пиксели върху рендираните триъгълници). Въпреки че действието на играта не зависи пряко от тези скорости, съществува съвсем ясна корелация. Тоест, необходима е както добра скорост на триъгълниците, така и добра скорост на запълване, за да изглежда добре играта. В момента имаме повече от второто, отколкото от първото, така че да хвърлим поглед върху това какъв е приносът на процесора за 3D и какво става с тази част от 3D-мрежата.

CPU - изпращач на триъгълници

Повечето от работата по рендеринга на 3D-мрежата се извършва в устройството за плаваща запетая FPU (floating point unit) на процесора, което означава, че тази част от чипа трябва да може да придвижва бързо нещата. По-доброто действие на FPU транслира повече триъгълници към 3D-ускорителя. Традиционно доминиращ в това отношение е Intel със своето по-дълбоко омрежаване във FPU. Това може да се промени след време, тъй като AMD с помощта на IDT/Centaur и Cyrix, са създали един-единствен набор от разширени FP инструкции, наречен 3DNow!, който е проектиран да накара 3D-рендеринга да работи по-бързо за всеки тип CPU. Но успехът на 3DNow! е още далеч, защото съществуват няколко препятствия, които трябва да се преодолеят, преди AMD и тези, които я поддържат, да заявят своята победа. Първото е, че игрите не ускоряват даром действието си с 3DNow!. Играта трябва да бъде написана или чрез Direct3D transform and lighting (T/L) engine (нещо, което много малко създатели на игри използват), или чрез специално асемблиран код. По ирония на съдбата, подтиквайки авторите на игри да използват Direct3D T/L engine, фирмите AMD, IDT/Centaur и Cyrix може да си създадат приятели в Intel. Следващият процесор на Intel, с кодово наименование Katmai, ще има собствен набор от инструкции за ускоряване на Direct3D трансформирането и осветяването, ако се използва Direct3D T/L engine. Като отчитаме факта, че както Intel, така и неговите конкуренти ще имат начини за ускоряване на CPU-частта от мрежата на Direct3D, то създателите на игри сигурно ще сметнат Direct3D T/L engine за много съблазнителен. Освен това версията DirectX 6.0 на D3D T/L беше основно преработена и трябва да надмине предшественика си. Друго препятствие за AMD е, че освен прибавянето на 3DNow!, те не са направили нищо друго за разширяване на устройството за плаваща запетая на K6-2 - значи игрите, които не се връзват с 3DNow!, все още се нуждаят от Intel. Освен това авторите на игри са много горди, когато си напишат свои T/L engines. Те могат да си свършат работата по трансформирането и осветяването чрез вградения D3D engine, но обикновено са много по-доволни, ако си направят собствен, за да има играта им уникален вид и усещане. **Преди около година и половина хората в тази индустрия говореха** за преодоляване на препятствието "един милион полигона в секунда". Сега Pentium II 400 MHz с платка Voodoo2 може да покрие 1.7 милиона полигона в секунда при положение, че не искате да правите нищо друго. Разбира се, има някои други дребни детайли, които трябва да се изчистят, като например действителния код за игра. Следователно, максималният брой полигони сигурно ще бъде в обхвата 300-500K полигона/секунда, оставяйки графичните карти да чакат още за повече полигони. Но дори и при тази "намалена" скорост, игрите могат да имат приблизително 6500 полигона за сцена в 60 fps.

Info computers
1G, Dimiter Traikovich Str.; e-mail: office@infocomputers.com
Worktime Phone/Fax 951 53 45, 951 56 74
Voodoo II and Voodoo Banshee ... get the power now!
3D LAB Permedia II
Intel 740
S3 Savage
Matrox G200
AGP 3D ACCELERATORS

което е далеч по-добре от няколкото стотин полигона за сцена при игрите в миналото. **При DirectX 7, следващата версия на DirectX,** ще се покаже възможността за ускоряване на трансформирането и осветяването със специален геометричен процесор вместо CPU. Това са нови интересни възможности, които ще променят радикално начина, по който бюджета на CPU се разпределя между частите на играта. Теоретично, вместо да имате една страхотно изглеждаща игра, ще имате много по-умни "лоши" момчета, много по-свестни експлозии, отскоци и други околни ефекти, както и повече 3D аудио потоци, чрез които да потънете в играта. Но това е още далече.

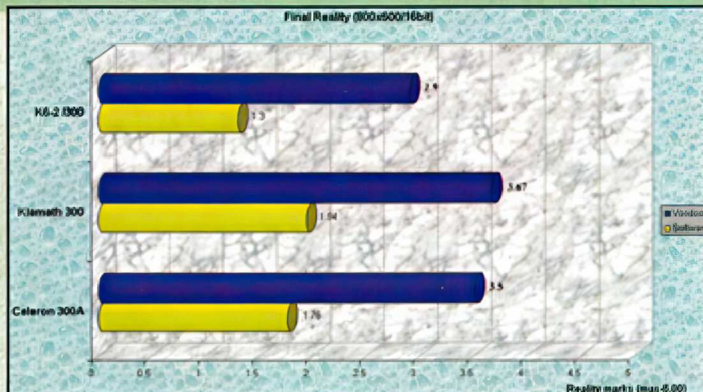
Памет и системни шини

От процесора, 3D се придвижва понататък през шините AGP или PCI към 3D-ускорителя. Преди около две години Intel и производителите на графични чипове проумяха, че PCI-шината евентуално няма да може да се справи с нарастващия брой полигони и текстури. Така Intel направи AGP (Accelerated Graphics Port), която в сравнение с PCI предлага от два до четири пъти по-висока максимална скорост на информацията и позволява на графичния чип да използва системната памет като разширение на своята собствена буферна памет. Почти всички нови компоненти, които се появиха наскоро, използват AGP 2X, което значи, че те изкарват данни от системната памет със скорост 528MB/сек. Освен това, скоростта на шината на системната памет е увеличена до 100 MHz при чипсета Intel 440BX и 440GX, което увеличава максималната скорост от 528MB/сек до 800MB/сек. На хоризонта не се виждат други предстоящи промени в скоростта на главната памет, въпреки че Direct RDRAM (DRDRAM) се задава на по-далечния хоризонт. DRDRAM може да се

HARDWARE SOFTWARE

използва в канали и вероятната конфигурация ще бъде в два канала, всеки с крайна скорост около 700 MB/сек, създавайки информационна пикова скорост от 1.4 GB/сек в честотната лента на паметта. DRDRAM ще се появи заедно със следващото поколение процесори на Intel - 64-bit Merced, вероятно през 2000 година. Междувременно Intel ще преразгледа AGP и планира версия AGP 4X, с максимална скорост 1 GB/сек, която, да се надяваме, ще позволи на 3D-ускорителя да получава по-бързо данни от системната памет. **AGP-шината има и някои недостатъци.** Всъщност Voodoo2 достигна своето добро действие и лидерска позиция чрез PCI-шината, което показва, че архитектурата на чипа е много поопределяща за действието му, отколкото шината, на която работи. Но 3Dfx гледа към бъдещето и то е AGP, с Quantum 3D върху шина AGP версия X24 платка (SLI върху единична платка) и новата 2D/3D част на 3Dfx, Voodoo Banshee. **Ако нещата с AGP се развиват, както Intel предполага, то авторите на игри ще използват AGP памет** - системна памет, запазена чрез графичната карта за съхранение на текстури - област за първично съхранение за текстури за game engines. И докато AGP е много по-бърза от PCI при изпращането на данни от системната към локалната видео памет, то пиковата информационна скорост на AGP е много помалка от тази на локалната видео памет. В това отношение AGP отстъпва на PCI: тя позволява текстурите да бъдат обработени в системната памет и позволява още sideband адресиране, което значи, че графичният чип се обръща директно към системната памет. **Що се отнася до новите чипсетове, Intel пуска своя 440GX** чипсет, който увеличава адресируемата памет от 1 GB на 2 GB.Компанията планира този чипсет за своя Xeon процесор, който пък трябва да се конкурира в областта на high-end workstation и сървърите. Така че, докато не почувствате, че системата ви наистина се "влачи" с 1 GB системна памет, не е нужно да ъпгрейдвате с 440 GX. **Надявам се разбрахте, че скоростта на игрите не се определя само от 3D-ускорителя**, а и от другите компоненти, особено процесора! Ето някои тестове, извършени с най-продаваните системи с процесори **Intel Pentium 300 Klamath / Celeron и AMDK6-2 3D now с памет 64 MB SDRAM.C.** Тестовете са направени с ускорител Voodoo 2 и без ускорител - софтуерно рендиране (всичко изчислява процесора).

Voodoo Man







Най-добрите конфигурации на най-добри цени.
3D ускорители и графични карти за всяка игра и всеки джоб.
Мишки, джойстици, геймпадове и всякакви атрибути за истинския геймър.
Запис на CD + медиа 10 000 лв.
НАСКЛАД

3% отстъпка за фенове на Master Games носещи този талон в магазина на бул. "Хр.Ботев" 29, тел. 951 61 06, 951 59 62

Винаги е имало горещи спорове между феновете от едната и от другата страна. Кое е по-добро? Кое има по-добра графика? И още, и още! Как стоят нещата в действителност.

PC vs CONSOLE

В момента на пазара се продават и са заели позиция три вида конзоли: Nintendo 64, Sony PlayStation, Sega Saturn.

Nintendo 64

64-битов процесор. Говорят, че може да изпълни 500 000 операции повече от пентиум, но не се знае дали е така. Има разделителна способност 320x200 или 320x240. За сравнение, дори Voodoo не поддържа толкова ниска разделителна способност. Дори на телевизор, който, така да се каже замазва пикселите, пак се виждат ръбчета при 3D графика. Играта работи в около 30 fps (кадри за секунда) като на повечето игри, като се натрупат повече обекти, започва да накъсва! Странно защо! Половината игри, излизат и във версия за PC, като работят в разделителна способност 1024x768 в над 60 fps (идеалната плавност). Забележете разликата! Игрите се предлагат на Nintendo касети с обем не повече от 20MB, единствено тази конзола поддържа smooth (загладени) текстури и игрите изглеждат особено добре.

Sony PlayStation

32-битов процесор, разделителна способност 320x240, не поддържа новите 3D функции и повечето триизмерни игри. Изглеждат много зле, но пак има голямо разнообразие от игри.

Sega Saturn

Два 32-битови процесора, разделителна способност 320x200, няма 3D ускорител за разлика от другите две конзоли, пълен провал от страна на Sega. Новата Sega Dreamcast, която излезе наскоро, компенсира този провал. **Ако сравним тези конзоли със съвременен компютър** (3D ускорител и процесор Pentium поне на 200 MHz), те просто изглеждат жалко. На компютъра вървят игри 640x480 в над 30 кадъра за секунда. А той става и за други работи - като например Интернет и много други, докато конзолата може да се използва само за игри и за нищо друго. **Как е с цените?** Сега конзолите струват около 150$. После трябва да си купувате дискове по 50$ и касетки за Nintendo 64, които стигат до 120$ едната, и то само с една игра на нея. По-добре си купете компютър за 500$, който е по-добър за игри и ще ви върши и друга работа. Ако купите конзола, след като остарее не можете да я ъпгрейдвате, а трябва да си купите нова. А компютърът може да се ъпгрейдва по всяко време. **Новата конзола на Sega "Dreamcast" са се опитали да я направят жестоко!** Тя има вграден модем, който ви позволява връзка с Интернет, има високоскоростен CD, дори, забележете - работи под Windows CE, версия за портативни и джобни компютри, което я прави съвместима с PC и игрите вървят с пресловутия DirectX на MICROSFT.



Говорят, че повечето от игрите ще имат защити, но те бързо ще ги кракнат, защото е пълно с хакерчета, които само това правят. **За какво обаче ни е тази конзола,** която струва над 400$, като за тази цена ще си вземем едно PC, което ни дава повече възможности, и то не само за игри!! С излизането на ускорителите 3Dfx Voodoo, Permedia2, Riva TNT, Riva 128, MG200 и Intel Pentium II и AMDK6-2 3D Now всяка конзола ще бъде смазана по възможности и графика. **Компютърът има един-единствен недостатък. Повечето игри, които излизат за конзоли, не излизат за компютър.** Например TEKKEN за PlayStation или прочутата ZELDA за Nintendo 64 никога няма да излязат с версии за PC. Но, ВНИМАНИЕ, фенове на PC! В края на 1998 г. излязоха ЕМУЛАТОРИ за абсолютно всички конзоли без изключение!!! Това са програмки, които емулират съответния процесор на съответната конзола и вие играете на любимите си конзолни игри на PC. Всичките: от ATARI, GAME BOY, NINTENDO, до PLAYSTATION и NINTENDO 64. Например TEKKEN 3, пусната на PlayStation, и тази с емулатор на PC, са коренно различни. На PlayStation изглежда супер, но на PC с 3D-опции като смут-текстури, Z-буфериране и като играете в разделителна способност 640x480, графиката става перфектна! Няма ги едрите пиксели, познати ни видео изхода на PlayStaion. Игрите за Nintendo 64 вървят по-бързо, отколкото на самото Nintendo. Тук възниква въпросът: за игрите, които са на дискове, добре; а тези, които са на касетки, така наречените "Cartrige", как ще се пускат на PC? Е, лесно - чрез специални устройства информацията, тоест играта, се сваля на файл и програмката емулатор чете от файла. Такива устройства вече се продават, но не и в България. Има емулатори дори и за игрите на игралните машини, работещи с жетони и кредити. Забравете за времето, когато не сте имали пари и сте гледали жално рекламата на любимата ви игра и надписа "Пуснете монета". Сега можете да си пускате колкото искате кредити на вашия компютър. **И така, ако искаме да играем игри,** какво да си купим: конзола и да се ограничим само с нея, или компютър, на който можем да играем на каквато игра си искаме, била тя за конзола или шкаф (така наричат игралните машини с жетони). Просто в момента притежателите на PC обират всички точки. **Ако все още някой не вярва, нека да иде в Интернет на адрес: www.top-25.com.** Това са 25 страници на емулатори и там има всичко!



TV-конзолите или компютрите ??????????
В момента водят PC-тата

Voodoo Man

NHL`93

Тихомълком и кротичко една от най-известните спортни игри остави диря в историята. NHL`93 е гравирана със златни букви в паметта на геймърите, които са откърмени с добрите стари жалони като DUNE 2, WOLFENSTEIN 3D или PRINCE OF PERSIA. Покрай NHL`93 сега да се пренесем няколко години назад - във времето, когато новоизпечените собственици на суперкомпютъра 386 пазеха на харддиска страхотната спортна игра, която промени значителна част от спокойните следобеди за месеци и години от живота им.

Както повечето игри, и NHL 93 в началото изглеждаше адски трудна - на моменти не беше съвсем ясно какво и как да се овладее, компютърът бързо пращаше опитите за някаква стратегия в съответните граници и обикновено си тръгвах победен. Щом обаче научих първата проста, завършваща с гол акция, вратарите започнаха безпомощно да капитулират. Върхът, естествено, е лесната на пръв поглед комбинация с крило, подаващо на централния нападател, който после с голфов удар натиква шайбата във вратата. От този момент нататък всички срещи станаха истинско удоволствие (завършваха с двайсет до трийсет гола резултат в моя полза) и атаката не създаваше никакви проблеми - моят отбор постигаше за сезон около хиляда и петстотин гола, което в реалния хокей (за съжаление) не се среща. **NHL`93 е една от първите игри с говорно слово. За продукт, разпространяван на дискети,** това е невероятен напредък - тогава компактдисковете бяха едва-едва разпространени и играчите се отнасяха към тях с основателно недоверие, заради което с право им даваха заглавия от рода на IRON HELIX. За разлика от своята вече не толкова успешен следовница, разпространяваната на CD NHL`95 (която е практически ъпгрейдвана NHL`93, плюс видео и някакъв коментар), любимата стара игра съобщаваше за всеки вкаран гол и за отстраняванията с фантастичен глас, който информира за номера на реализатора, евентуално за асистента, за дълготрайността на наказанието и за вида на провинението. Днес тези работи са нищо, но в годините, когато звуковата карта беше нестандартно оборудване и повечето играчи изпадаха в екстаз при звука на beeper-а, това си беше страхотно игрово качество. **Нищо ново под слънцето.** През всички следващи годишни издания на NHL го има, а още NHL`93 позволяваше абсолютно свободни модификации в списъка на играчите - прехвърляш предпочитаните играчи в основния състав (хитро е да предпочетеш по-бързи хокеисти) или с елементарна шашма изпращаш който и да е играч от другите тимове в своя отбор. **Вярно, след малко тренировка NHL`93 е много проста. Изглежда, сякаш всяка среща е еднаква**, а игрите, оценени с бележка "скучни", отиват някъде в архива, където ще бъдат затрупани от мръсни слипове или хранителни остатъци. Поради някакво особено отношение на съдбата обаче всяка среща в NHL беше празник, който изпълваше сърцата с радост всяка секундичка от шейсетте минути чисто време, което не всеки успява да направи. Въпреки че към края срещите се превръщаха в рутинно вкарване на голове на залитащия съперник, абсолютно отговорно твърдя, че NHL`93 е неповторима и с атмосферата си изпреварва всичките си продължители. **Що се отнася до продължителите...** След NHL`95 дойде NHL`96 с нов енджин, но заради огромните изисквания за хардуер не беше особено добре приета. Истински пробив направи едва NHL`97 с пълен 3D енджин, поддръжка 3D и перфектен коментар. Също толкова напред отиде и NHL`98 с перфектно представяне, отлични motion capturing и графична обработка. Последната част от цялата серия малко разочарова, но все пак си е втората най-добра игра от поредицата NHL, защото първа, разбира се, е:

NHL `93...

-GM-









EVER GREEN



King's Quest 8

кратък пътеводител за авантюристи

"Убий всичко, което става за убиване! Взимай всичко, което може да се вземе!"

Това геймпомагало се придържа към класическата схема на упътванията, т.е. не те води за ръчичка през цялата игра, а само насочва вниманието към адвенчър-трудностите в играта. Покрай употребата на тези съвети, естествено, важи правилото: "Убий всичко, което става за убиване! Взимай всичко, което може да се вземе!" Препоръчвам на по-авантюристично настроените геймъри да снижават трудностите на двубоите. За по-добра ориентация хубаво е да се използват приложените карти. Към последното ниво, The Realm of the Sun, няма карти, тъй като там става дума за такива минилевълчета, в които никой не може да се замотае фатално. Особено пък този, който успешно е стигнал до толкова високо ниво.

The Kingdom of Daventry

Играта започва пред дома на Sarah. Тръгнете по пътя в северна посока, влезте в своята къщичка и вземете кинжала. Спуснете се към езерото и си поговорете с полувкаменения вълшебник. От него получавате вълшебна карта. Върнете се по пътя обратно пак по посока на дома на Sarah. По пътя отбийте вдясно и изпълзете на скалистия зъбер, от него скочете върху покрива на гробницата. Измъкнете кинжала от ножницата и скочете върху гърба на постовия. Вземете му самострела и хуквайте да бягате пред гробищните зомбита. Идете във фермата и там вземете обувките. Върнете в кръчмата, където вземате парите и ръкавиците. Идете във вятърната мелница. Дотикайте куба под брадвата и я вземете. Тичайте към воденицата. Отсечете дървото в съседство с воденичния улей, за да спрете воденичното колело. Във воденицата вземете куката с въжето. Идете при водопада. Изпълзете с помощта на въжето и куката до върха му. Бутнете приготвените камъни във водата. Смъкнете се пак в подножието на водопада и се вмъкнете в коридора. Вървете по него чак до затворената врата, която отваряте с бутон, маскиран като свещник. Съберете пепелта под изгасналата борина. Натиснете картината на сър Graham - откривате тайник, в който има ключ. Идете в главния дворец. Проучете Graham и неговия министър. След това погледнете в огледалото. Излезте навън. Идете до гробницата, дето е близко до развалините. Убийте постовия и си поговорете с духа му. Откъртете с брадвата решетката и влезте в гробницата. Отместете надгробния камък и смъкнете от ръката на мъртвия рицар пръстена. Влезте в развалините и отключете с ключа вратата към телепорта. Идете до черквата. С помощта на въжето и куката се изкачете на покрива. През дупката се спуснете по въжето вътре. Вземете свещта. Натиснете голямата ваза при олтара. Ще се отвори вратата към гробницата в гробищата. Идете на гробищата и в гробницата се опитайте да преминете през портала. Отидете при вълшебника. Дайте му свещта от черквата, пепелта от замъка и пръстена на загиналия рицар. В замяна той ви дарява с вълшебството Ring of Light. Вървете през езерото към кулата. Изкачете се до жилището на вълшебника. Изследвайте с гъшето перо книгата. Вземете страницата, написана от гъшето перо. Използвайте я за глобус. Вземете Potion of Reveal. Изпийте я. Огледайте помещението. Ще видите невидимия дотогава сандък. От него вземете камбаната. Закачете я на стойката пред жилището на вълшебника. Три пъти я пернете с брадвата. Вземете меча. Върнете се на гробищата и преминете през портала в гробницата.

The Kingdom of Daventry
1. Жилището на вълшебника
2. Воденицата
3. Вятърната мелница
4. Водопадът
5. Гробницата
6. Черквата



The Dimension of Death

В това ниво е задължително да съберете няколко камъка, така че щом видите някакви, вземайте ги. Огледайте се наоколо и от каменната арка си прекопирайте тайнствените символи. На един от олтарите има лост. Вземете го и го използвайте при всяка стойка с огън, като го вкарвате в отвора и завъртате. Ако направите това както трябва, стойката се продънва в земята, а огънят изгасва. Щом го направите и при четирите стойки, се отваря врата. Преминете през нея и вече сте на едно особено място. Правилният път се крие в символите над портала. Последователно трябва да скачате от един на друг знак така, както вече преди това си ги записахте. Намирате труп на боец, обграден от сандъци. Вземете му парче от щита. В северната част има затворена врата. Отворете я с ключа от лорд Azriel. Вървете покрай западната стена, докато тя не свърне на север. Тръгнете на север. Откривате четири големи железни сандъка. Избутайте ги така, че да освободите четирите бутона, върху които са стояли. При фонтана срещате един Sylph. Поговорете си два пъти с него. Тръгнете на северозапад, докато стигнете до Реката на смъртта. Върху водата използвайте парчето от щита. Поприказвайте си с превозвача така подробно, че вече нищо ново да не може да ви каже. В югозападната част на лабиринта чувате детски плач. Намерете и освободете момичецето. Попадате на кула, върху която стои скелет. Него можете да убиете, само като го бутнете долу. Вземете оръжието, което остава след него. Откривате кула, в околностите на която по земята има четири превключвателя. Всеки от тях отговаря на един телепорт около фонтана. Ако вече имате четири камъка, притиснете ги всичките. Ако нямате, трябва да се връщате, за да си отворите телепорта, в който искате да влезете. Върнете се при фонтана и преминете през северозападния портал. Скочете върху най-високия каменен блок и прескочете реката (ха-ха-ха). Вземете седмия череп на третата редица в левия шкаф. Вземете Potion of Shield. С ръчното си оръжие насечете напуканата колона и се върнете при фонтанчето. Идва редът на североизточния телепорт. С прибежки и подскоци преминете по полуразрушения мост и използвайте черепа срещу статуята. Вземете Feather of Truth. Идете в югозападния телепорт. Вземете Potion of Reveal. Ще преминете през югоизточния телепорт. На едната страна на кантара сложете Feather of Truth, а върху другата скочете. В този момент от лабиринта е източена кръвта, която ви пречеше да преминете през коридора в североизточната част на лабиринта. Вървете там и вземете mold. Дайте това, което ви е останало от щита и mold, на Sylph-а. На изток от вратата, през която сте влезли в тази част на лабиринта, има група от зомбита, които пазят ключ. Вземете им го. Този ключ отваря вратата в средата на картата. В тази тъмнична част намирате ключ. Той отваря вратата на север от фонтанчето. Отворете я. Вътре изпийте Potion of Reveal, за да установите, че западната част не е

The Dimension of Death
1. Момиченцето
2. Sylph-ът и телепортите
3. Превозвачът
4. Кулата със скелета
5. Кулата с превключвателите на телепортите
6. Мостът
7. Затворът



The Swamp
1. Блуждаещите светлинки
2. Къщата на магьосницата
3. Дървото
4. Лъкът
5. Мостът



стена, а е проход. Вземете чука на Azriel (няма да е лесно - трябва да убиете египетската мумия и да се промъкнете между духовете с малко късмет и малко лекове). Идете в помещението с бутоните. На южната стена има четири бутона. Всеки от тях отваря по една порта от една и съща група. На западната стена има четири превключвателя, които превключват групата порти, командвана от южните превключватели. На източната стена има три бутона, отварящи главната порта. С помощта на тези бутони отворете всички порти. В една от отворените килийки намирате превключвател. Задействайте го. Преминете през главната порта, която се е отворила. Встрани от вдигнатия мост от другата страна има превключвател. С един изстрел го превключвате. Преминете през моста и се отправете към мочурищата.

The Swamp

Някъде по средата на мочурището има говорещо дърво. Поговорете си с него. На запад от него е разположена групичка колиби. В една от тях намирате слушалка. Изоставеният югоизточен край на мочурището е населен с флуоресциращи шептящи неща, които се напъхват в земята моментално, щом се приближите. Идете към тях на такова разстояние, че да можете да чувате шепота им. За целта използвайте слушалката. На север от тук има кътче с гъби. Една от тях е златна. С ръчното си оръжие отсечете парче от нея и го вземете. Продължете на север, докато намерите мъртвия боец. Вземете от него лъка. Продължете на северозапад, докато намерите немирните светулки. Поговорете си с тях за отровените мочурища. След малко ще си спазарите противоотрова. Вземете цветето и го изяжте. Сега вече можете да си бродите безстрашно из отровените части на мочурището. Идете в южната част мочурището, където пребивава злата магьосница. Убийте я. През затворената решетка на нейното жилище виждате странни въжета. Простреляйте ги и входът се отваря. Намирате котле - кликнете на него. Съберете камъните, а от тялото на мъртвия таласъм вземете рога на еднорога. Идете на втория етаж. От капаните със стрели може да се отървете с помощта на личното си оръжие. Хвърлете камък върху желязната плоча. Продължете до по-горния етаж. Тук има chainmail и сандък, в който се намира втората част на маската. От пазача на маската трябва да остане само отрязаната му ръка. Вземете я. Напуснете жилището на магьосницата и тръгнете на северозапад. Насред отровеното мочурище откривате дървена постройка, по която можете да се покатерите. Изкачете се най-горе, където има мост. По него минете на другата страна. Вратата отваряте с ръката, която майсторски отсякохте от пазача на маската. Намерите цяло поле колони с размери 7х8. Трябва да преминете през него на отсрещната страна. Най-сигурно е, ако преди да скочите на някоя колона, хвърлите по нея камък. Така разбирате дали колоната не е взривоопасна. Отворете сандъка и вземете черпака. Дръпнете двете вериги. Върнете се в жилището на магьосницата. Използвайте златния черпак за котлето. Появява се кралят на мочурището. Поговорете с него. Той ще ви отвори телепорт към кралството на гномите. Сега можете да се върнете в Daventry, където можете да спасите еднорога и да се убедите, че успешно сте спасили момиченцето в Dimension of Death. Вмъкнете се във въртопа и се телепортирайте в The Undeground Realm of the Gnomes.





The Undeground Realm of the Gnomes

Затиснете на земята превключвателя с камъка. В това подземие можете да си накупите много неща от оръжейния майстор, майстора на брони и от лечителя. Обаче харчете разумно. За най-необходимите неща да довършите играта ви трябват общо 50 жълтици. За важните неща (специалния лек Sun Tzu) - общо 200 жълтици. Останалото можете да инвестирате, както прецените. Само трябва да знаете, че в следващото ниво получавате безплатно добра защитна броня, а след още едно ниво - отличен меч и самострел. Без да преминавате по моста, трябва да намерите три неща в лабиринта: The Amberglow, телепорта и стареца. Amberglow-а вземете, телепорта запомнете, а със стареца си поговорете. Приберете кристала, който се намира у стареца. Върнете се при моста. Чрез трите превключвателя, които затискате с камъни, направете удобен за използване мост. Идете при healer (лечителя) и го разпитайте за специалния лек Sun Tzu. Вратата, дето е заключена с катинар, отворете с ръчното си оръжие. Съберете остатъците от катинара. Намерете коридора, по който се търкалят каменни кълба. Преминете го на зиг-заг и си поприказвайте с мъдрия гном. Сега трябва да намерите онова място, до което са достигнали корените на дърветата (дотам трябва да изпълзите по въже). Отрежете един корен и го вземете. Намерете помещението с каменното кълбо и дупката в земята. Бутнете кълбото в дупката и скочете след него. Изтласкайте кълбото в спускащия се надолу коридор. В другия му край кълбото пробива дупка в стената. Минете през дупката и сложете в първата стойка кристала, взет от стареца. Открийте и убийте дракона. Вземете му диамантеното сърце. Вървете в следващата стая. Задействайте преключвателя и изслушайте съобщението. Вземете пирамидата и Lodestone. Lodestone го отнесете на мъдрия гном. После идете при лечителя и му дайте корена, Amberglow и остатъка от катинара. Купете си елексира Sun Tzu. Идете при телепорта и се телепортирайте в Barren Region.

Barren Region

Приблизително в средата на картата намерете малкото селце. При шаманката можете да се лекувате, а при търговеца, освен че можете да напазарувате (внимавайте, нека ви останат поне 50 пари) трябва да се информирате и за чудовището василиск. Изтичайте на хълмчето над селцето, където е крепостта и установете всички съставни части на Stone of Order. Сега се насочете на север, където е разрушеното мостче. Трябва да го поправите по следния начин - най-напред скачайте последователно на всеки камък, седем от тях след вашия скок се променят и престават да потъват в лавата. След това постепенно трябва да се придвижвате по камъните така, че да се докосвате до сигурните камъни в ред според символите им. Първи е камъкът с триъгълник, следва - с триъгълник и чертичка, и така нататък с все повече и повече чертички. Дали действате правилно, можете лесно да разберете, защото винаги, когато скочите на сигурен камък, и то в реда, в който трябва, чувате ритмичен звуков сигнал от толкова удара, колкото чертички има символът на същия камък. Щом се оправите с този ребус, мостчето вече е ремонтирано и можете да си ходите по него, както и колкото си искате. А сега преминете през моста и стигнете до гейзерите от лава. От тях тръгнете на север, та чак до пирамидата. Тук вземете Fire Gem. Върне-

The Undeground Realm of the Gnomes
1. Майсторът на брони
2. Лечителят
3. Оръжейният майстор
4. Мъдрият гном
5. Драконът



Barren Region
1. Селцето
2. Крепостта
3. Пирамидата
4. Гонговете
5. Василискът



NO ??? EXIT

те се при гейзерите и се отправете на изток, докато стигнете серията от мостове. И по тях, по тях, докато стигнете до сградата, по която трябва да се изкачите с помощта на въжето и куката. Застанете точно върху останалата част от моста. Гонговете се обръщат към вас, а вие ги разстреляйте в следния ред: червения, оранжевия, жълтия, зеления, светлосиния, тъмносиния и виолетовия. Вземете Stone of Order и го отнесете на тръбача до крепостта над селото. Сега ковачът от крепостта без проблеми ще ви изкове метална дръжка за копие. Нея, заедно с диамантеното сърце, дайте на търговеца, който пък ви предлага кинжал - моментално го купете. Към василиска трябва да подходите отзад. Приближете се към бърлогата му, като скачате по камъните. С въжето и куката се изкачете на върха на скалата му. Измъкнете кинжала от ножницата и скочете отгоре му. Оставете кинжала, забит в гръкляна на василиска. Идете до близкия храм. Влезте вътре. Препишете си символите и техния ред от рисунките по стената. По този ред натиснете копчетата на саркофага. Отваря се врата. Вземете оръжието, а от саркофага вземете меча. От мъртвото джудже вземете ключа. Върнете се при василиска, отсечете му езика и го приберете. Тръгнете на северозапад чак до мините на джуджетата, които отваряте с ключа от мъртвото джудже. Вътре намирате три коридора, три рампи и три бутона. Стреляйте по бутоните. Изтичайте в първия коридор, завъртете крана и освободете нимфата. Тя пък ви отваря тайната врата и си отива. В тайното помещение откривате сейф, който също се отваря с кода, който си бяхте преписали в местния храм. В сейфа намирате кран. Проучете килиите и намерете втория кран. Сега преминете по втората дъска и стигнете до сандъка. В него е втората част от маската. Преминете по третата дъска. Единия от крановете сложете върху коя и да е от тръбите. Влезте в асансьора и стреляйте по превключвателя. Втория кран сложете на последната тръба, влезте в асансьора и пак стреляйте по превключвателя. Добре дошли в Леденото кралство.

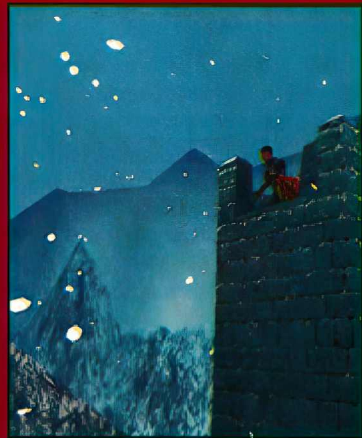
The Frozen Reaches

Още в първата барака, която видите, намирате Ледената кралица. Дайте й Crystal Scepter. Тя ви го оставя на вас, а също така ви дава и разрешение да използвате личния й дракон. На запад от нейния дворец откривате гаража с дракона. Най-напред избутайте сандъка под висящото от тавана въже. Скочете на сандъка и дръпнете въжето. Използвайте за дракона Crystal Scepter-а и прелетете от другата страна на езерото. Тук най-напред намирате в ледената колона един огнен меч. Върху замръзналата повърхност най-първо хвърлете три камъка. След това докоснете леда с Fire Gem-а от Barren Region. Вземете огнения меч. Намерете крепостта. Минете отзад и изпълзете с въжето и куката на крепостните зъбци. Поприказвайте си със затворения крал на Gryph-ите. Скочете долу от другата страна на крепостните зъбци и убийте надзирателя. Вземете му ключа. Отново обиколете крепостта и пак изпълзете до крепостните зъбци. С ключа освободете затворения крал на Gryph-ите. След cut-сцената се озовавате в тронната зала. Убийте командира. Вземете ледената висулка (shard) и амулета. Отворете главната врата. Сложете на прага висулката. Размразете я с огнения меч и пак я замразете с ледения самострел, който можете да си вземете от всеки постови. Вземете замръзналото парче. Използвайте го в тронната зала като лост, за да отворите вратата през процепа. Зад вратата има сандък, съдържащ следващата част от маската. Върнете се при дракона и прелетете през езерото. Идете при пещерата на Gryph-ите. Тук от освободения крал получавате Blue Adamant. Идете обратно в крепостта на другия бряг на езерото. Изкатерете се до килията, където беше затворен кралят на Griph-ите. Върху стола използвайте Blue Adamant-а, езика на василиска и парчето златна гъба от мочурищата. Натиснете бутона. Ще се извърши голямо вълшебство. Идете до северозападния ъгъл, където е пещерата с двуглавия дракон. С огнения меч му отсечете и двете глави. След това продължете на изток и стигате до Stonehengi. Вкарайте в отвора Crystal.

The Realm of the Sun

Level 1. Вървете на югозапад. Срещате вкаменени духове, плямпащи неясни поучения. Вземете каменната плоча и медальона. Продължете на северозапад. Поприказвайте си с духа. Той ви отваря вратата. Влезте в помещението с чудовището. Не се страхувайте от дълбината и идете при него спокойно. Щом го докоснете, то се превръща в ключ - вземете го. Вървете на югоизток, където намирате заключена врата - отключете я. Вземете меча, който е зад вратата. Върху вашата каменна плоча се изписва една мъдрост. Идете към вратата на следващото ниво и вместо отговор на нейния въпрос, използвайте каменната плоча.





The Realm of the Sun

Level 2. На запад откривате помещение със сандък, в който се намира последната част от маската. Вървете в североизточна посока, докато намерите казан, в който се раждат слугите на Lucreto. Използвайте срещу тях mask amulet и казанът се превръща в лековито кладенче. В южна посока срещате дух, който ви отваря вратите към Hall of Light. Избутайте стойката с книгата към светлинния лъч. Вземете появилия се ключ. С него отворете заключената врата насред картата. Вземете Temple Armour. Върху каменната плоча се изписва друга мъдрост. Използвайте я срещу онази досадна врата, която ви зададе следващия въпрос.

The Realm of the Sun

Level 3. Тръгнете на север. По средата има дух, който ви отваря вратите към Hall of Order. Тук трябва да сглобите от деветте сандъка подобие на маска. Като го направите, се отваря врата. Вземете чашата, която е зад вратата. Върху каменната плоча се изписва поредната мъдрост, която както и в предишните две нива отваря exit-а.

Altar Room

Final Level. При влизането ви един дух ви проверява, дали сте изпълнили всичко, което се е очаквало от вас. Евентуалните липси трябва да си ги допълните, тъй като от финалния Level път назад няма. Трябва да положите на олтара всичките пет части от маската. Lucreto се опитва да ви попречи, но вие му разяснете как стоят нещата с помощта с меча. Щом наместите правилно всичките пет части на маската, пак се появява Lucreto, а зад него има телепорт. В заключителната битка трябва да натикате Lucreto в този телепорт, тъй като с оръжието си нищо не може да му направите. Не е зле да използвате в тази битка и лошата видимост. И тогава заключителното demo с happy end като от приказките ще озари вашия монитор.

-GM-

Sierra/Sierra

PC WIN '95/98
MIN.: P 166, 32 Mb RAM, 350 Mb HDD
Поддръжка 3D: ДА
Мултиплеър: НЕ
Оценка 8/10

The Frozen Reaches
1. Драконът и Ледената кралица
2. Кралството на Gryph-овете
3. Крепостта
4. Двуглавият дракон
5. Огненият меч



Castle Daventry
1. Картината
2. Тронната зала



Paradise Lost
1. Пирамидата

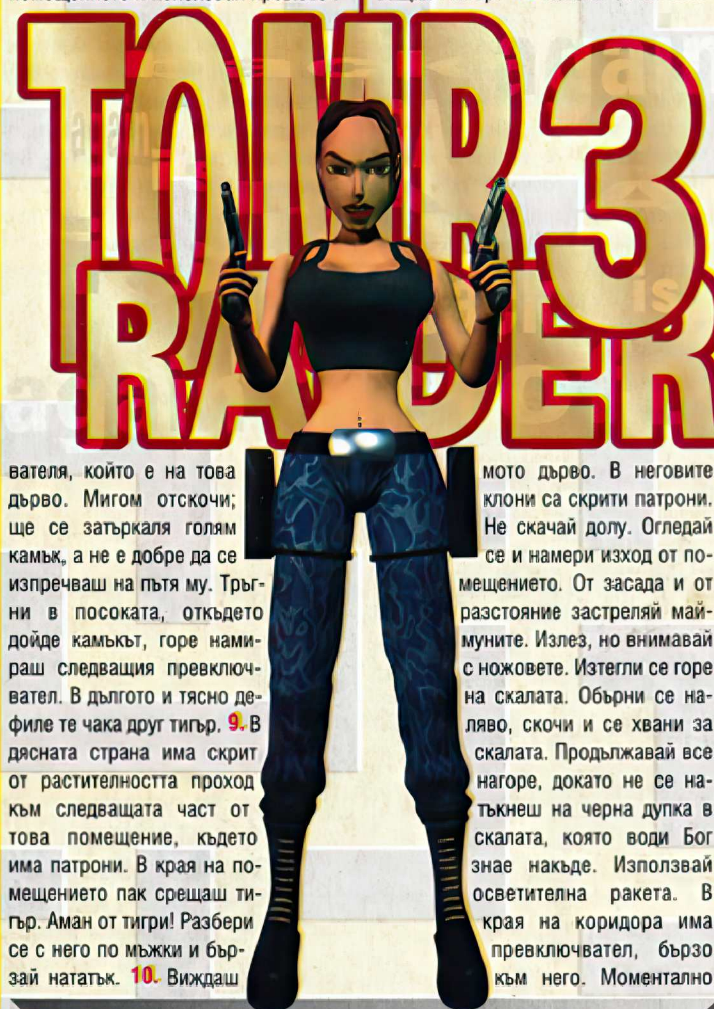


ПървО ЧастнО УПЪТВАНЕ

Част Първа

JUNGLE

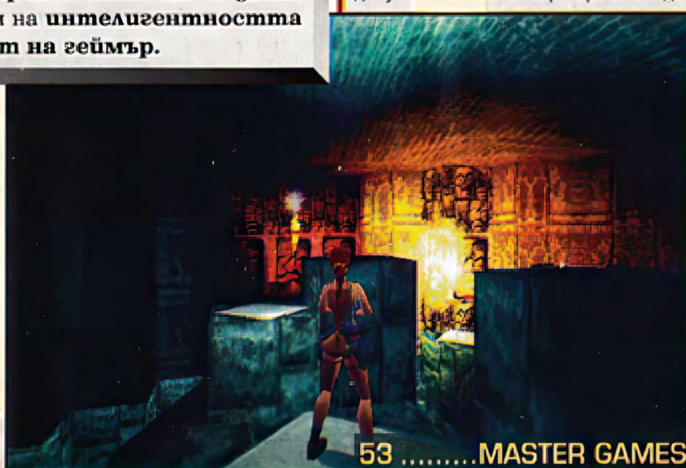
1. Не зяпай наоколо, върви направо подир носа си и вече си поел надолу. Веднага скочи вляво, където е първият СЕКРЕТ - ловна пушка. 2. Продължавай да се плъзгаш надолу, но внимавай за остриетата и дупките, тях ги прескачай. Отляво има патрони за пушката и голям медицински пакет, но щом ги вземеш, се пази от големия камък, който застрашава да те смачка. 3. След успешна спасителна маневра прескочи през дървото, за да намериш първия Save Krystal (PSX версия) и патрони (PC версия). И отново хоп надолу. След успешно пристигане и то без кълбета тръгни наляво. Виждаш ли откритите простори и следващия кристал? Вдясно има тресавище, а вляво - водопади. Изкатери се нагоре. 4. Слез долу и тръгни наляво, в задънената уличка намираш боеприпаси. От площадките прескочи чак до водопадите - там има разни заряди и други подобни, така че пробвай. 5. Слез и тръгни към тресавищата. Вдясно има малък вход, вмъкни се смело там. Естествено, пази се от тресавищата, за да нямаш излишни неприятности. Влез в главното помещение. Дай на подскачащата маймуна банан, а ако нямаш такова нещо, гръмни я. Вляво има замаскирана уличка, тръгни по нея. Завършва с лост в стената и скок в езерото. Дръпни лоста, но дори и не помисляй да скачаш в езерото, иначе умираш на място. 6. Тичай обратно и забелязваш едно доста високо дърво. Виждаш ли отворената врата? Изкачи се. Скочи вътре и с помощта на осветителна ракета или на своята природна интуиция намери лоста в стената. Но умната! В момента, в който го преместиш, започват да се движат ножове от другата страна на помещението. Затова веднага след задвижването изпълзи обратно през дупката, през която скочи тук, и почакай ножовете да преминат край теб. След това е безопасно. 7. Сега се отправи към мястото, което преди малко беше блокирано от ножовете. Спусни се по въжето и отново повтарям, НЕ ВЛИЗАЙ във водата, ще ти окапе месото и ще умреш в страшни болки... Тук свършва първата малка ориентационна карта. 8. Изпълзи на скалата от другата страна. Със засилване скочи в дупката отпред и слез долу в следващото помещение. Върху теб скача тигър, дай му да разбере. Намери дървото някъде в средата на помещението и използвай превключ-



вателя, който е на това дърво. Мигом отскочи; ще се затъркаля голям камък, а не е добре да се изпречваш на пътя му. Тръгни в посоката, откъдето дойде камъкът, горе намираш следващия превключвател. В дългото и тясно дефиле те чака друг тигър. 9. В дясната страна има скрит от растителността проход към следващата част от това помещение, където има патрони. В края на помещението пак срещаш тигър. Аман от тигри! Разбери се с него по мъжки и бързай натам. 10. Виждаш купчинка мъгла с нещо тайнствено черно в средата. Едва, когато паднеш в изкопаната и скрита от мъглата яма, пълна с остри колове, ще разбереш, че това е клопка. Така че зарежи експериментите с мъглата, а пребягай отстрани и отляво. Там пролазваш на четири крака, тъй като не е достатъчно високо. Зад ъгъла е следващият тигър. 11. Изкачи се на голямото дърво. В неговите клони са скрити патрони. Не скачай долу. Огледай се и намери изход от помещението. От засада и от разстояние застреляй маймуните. Излез, но внимавай с ножовете. Изтегли се горе на скалата. Обърни се наляво, скочи и се хвани за скалата. Продължавай все нагоре, докато не се натъкнеш на черна дупка в скалата, която води Бог знае накъде. Използвай осветителна ракета. В края на коридора има превключвател, бързо към него. Моментално се отдръпни от камъка, който се търкаля към теб. Там, откъдето идва, са скрити ракети и харпуни. 12. Върни се обратно, спусни се надолу и се огледай. Най-отзад има малка площадка, която почти не виждаш. Точно на нея трябва да скочиш със засилване. Естествено, ще бъдеш съответно възнаграден. Върни се обратно и премини край ножовете. 13. Ако помниш дървото, по което преди малко се катери като маймуна, знай, че най-горе сега вече можеш да намериш петия СЕКРЕТ. 14. Слез до най-ниската част на level-a - до по-рано отворената врата, а също, разбира се, и до тигъра. Вземи вещите до ножовете и мини през вратата. Внимавай за трите камъка, които сигурно ще се стоварят отгоре ти. Когато всичките паднат, тръгни в посоката, откъдето дойдоха; зад растителността е шестият СЕКРЕТ. 15. Провеси се и слез в малката дупка при скалата. Намираш осветителна ракета и Save Cristal (версия PSX). Прескочи площадката и иди обратно в помещението с трите камъка. Продължи покрай тях чак до реката. Скочи в нея. Плувай до тъмна вода и открий вход към тунела. Превключвателят е между две факли, с него отваряш подводната врата. Преплувай през нея. В комплекса намираш задънена уличка с блок, който местиш, докато шалтерът не отвори проход. 16. Потопи се. Изплуваш на площадка в средата на помещение. Задействай превключвателя. Отваря се врата, а зад нея има шалтер, с който цялото помещение се напълва с вода. Отново се потопи във водата и през прохода между две факли стигни до помещението, което наводни. Плувай към втория водопад и излез на брега. Зад водопада има коридор и стълба. Изкачи се до първия водопад. Със засилване прескочи на по-високата част на водопада. Превключвателят зад стената ти отваря следващ проход във водата. Мини през него. След кратко плуване излизаш в помещение със стълба, тигър и муниции. Като уредиш всичко, изкачи стълбата. Застреляй маймуната и вземи ключа ѝ. Отгоре с предимство от два метра застреляй тигъра и слез долу. С ключа си отвори вратата и да-

Целият този указател **посвещавам** на моите **износени нерви,** които само след няколко дни игра отидоха Бог знае къде. **Същото** ще се случи и с теб, ако не помниш, че **непрестанно** трябва да търсиш и да се занимаваш с ВСИЧКИ СЕКРЕТИ, които срещаш в играта. Само ако намериш **всичките 59,** получаваш достъп до нивото „All Hallows“. Не казвай, че нищо няма да те **гризе отвътре,** докато все пак не го докопаш! Знаем се, нали? **Що се отнася** до периодичните карти, съпровождащи това упътване, те могат да ти помогнат, но разчитай най-вече на себе си. И с текста е така. Няма за **всеки патрон и аптечка** аз да ти **държа мишката,** я - разчитам на **интелигентността** и на естествения ти **инстинкт на геймър.**



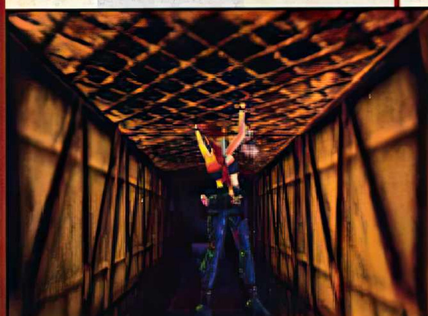


вай към следващата част на играта.

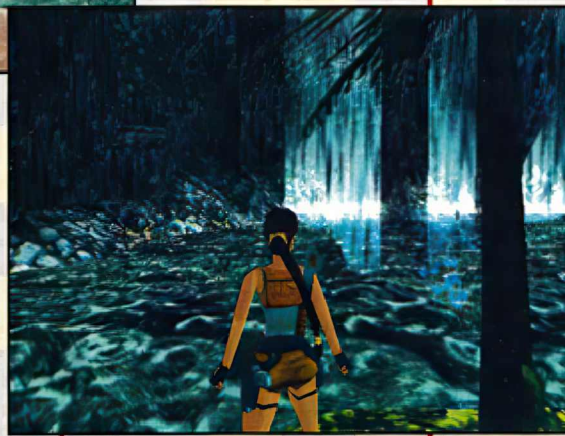
TEMPLE RUINS

1. Веднага след старта тръгни надясно и по тревата, в която се крият змии, стигаш до тъмен тунел. Малко пълзиш и убиваш змия. Измъкваш се нагоре и стигаш до водоем. Претърси околността и събери някои нещица. При водата се огледай, насочи се вдясно и преплувай на отсрещната страна. Пираниите са страшно бързи, така че не се ослушвай. Задействай превключвателя. Под водата се отваря врата и не остава нищо друго освен отново да се гоним с малките рибки с огромните зъбки. Изплуваш в затрупано помещение. Изкачи се по купището (не казвай, че не може - това не е вярно). Тръгни по тъмното коридорче. В клоните на дървото зад коридорчето намираш осветителни ракети и подобни придобивки. 2. Засили се и с хващане прескочи до водопада. Пълзи нагоре към следващия водопад. Там се спусни и на ръце мини вдясно. Покачи се горе и с пълзящи движения - напред. Спусни се надолу. В левия ъгъл скочи нагоре и се повдигни. Горе се обърни и пълзи до пещерата. Внимавай за двете змии, които обитават това място. След това се спусни надолу. Стигаш до помещение с гигант. От дясната страна на статуята има движещ се блок. Извади го и събери патроните в така отворилия се проход. Гигантът оживява и започва двубой на живот и смърт. Мини по камарата до корниза и се изкачи нагоре. Оттук спокойно убиваш гиганта. Помни, че когато се защитава с меч, нищо не можеш да му направиш - трябва да го принудиш да се открие. 3. Щом го убиеш, влез в дупката в земята. В края на коридора натисни превключвателя и премести блока до него. В пространствата, където току-що пристигаш, постоянно летят отровни стрели. Обърни им внимание главно чрез постоянно пълзене по земята. Събери различните заряди и аптечки и се върни в помещението с оживялата, но вече мъртва статуя. Мини през отворената врата, тя ще се хлопне зад теб. Иди до подвижните пясъци, но в никакъв случай не спирай. Изтичай нагоре и се хвани за корниза. Накрая на коридора натисни превключвателя. Премини вратата. Прескочи остриетата на мечовете, които косят над пода, и бягай напред, после по стълбите и отново натискай превключвателя. Между другото, в това помещение е следващият СЕКРЕТ - извади блок от стената и го избутай наляво. 4. Катери се нагоре и се изкачи по стълбата. Задействай превключвателя. Върви надолу и отново премести извадения блок надясно. Покатери се на него, скочи и се хвани. Мини през вратата и скочи във водата. Плувай, докато не се натъкнеш на два шалтера близо един до друг. Превключи ги и двата. Преплувай през новия вход и ще имаш два ключа. Третият активира врата с някакви СЕКРЕТИ. Внимание, има часовников механизъм. Забележи, че огнедишащите статуи посочват тайна невидима площадка. Изкачи се на нея. Прескочи на другата. Отново скок на корниза и превключ-





вател! Долу се отваря врата, но само за малко, така че побързай. Там има шалтер, но той привежда в движение и ножове. Изскочи навън и вдигни ключа, който лежи на земята. Скрий се от ножовете и почакай да минат покрай теб. Върни се към водата, за да разбереш, че вместо нея има тиня. Изтичай нагоре и по малкия коридор надясно. След малко към теб ще се понесе камък, така че укрий се в нишата и после продължи по стълбите. При двете врати мини през дясната. Срутва се камък, но не отгоре ти. Задействай превключвателя. Не се отклонявай, а върви направо. В помещението, където стигаш, разстреляй маймуните и продължавай наляво. 5. Придържай се отстрани и слизай. Тук вече бяхме, нали? Изкачи се по срутването и превключи двата шалтера. Отваря се врата. Бързо влез. Направо претичай до следващото помещение. Скочи във водата и задействай превключвателя. Пази се от отровните стрели, плувай по дъното. Излез от водата и намери стълбата. Изкатери се и горе направи салто назад, за да стигнеш до площадката. Скачай, катери се, пълзи - чак до змията. Застреляй я! Влизаш в помещение, но отново се срутва камък. Пропълзи между мечовете и отровните стрели. Скочи в някой от ъглите на зелената дупка, която преди малко прескочи. Минавай през ножовото пространство и пълзи до следващото помещение със змия. Продължи изследването, ще намериш блок, който се мести. А, те са повече! Размествай ги, докато не откриеш шалтера. Превключи. Бягай по коридора, ще излетят два камъка. Ако стоиш странично към тях в средата на коридора, няма да те засегнат. Провеси се в края на коридора и в дясната страна се пусни - падаш във вода. Доплувай до помещение, където по-рано не е имало вода и чукни превключвателя. Отваря се врата и намираш друг ключ. Излез от водата и върви нататък. 6. Използвай двата ключа и претичай до следващото помещение. Изкатери стената, за да не те стигнат ножовете. В поредното помещение извади блока от дясната страна и с негова помощ скочи на корниза. Натисни превключвателя и се пази от камъка, който се срутва в момента, когато ще претичаш нататък. Вече си в помещение с два гиганта. Боят е тежък, но използвай тактиката както



за един. Най-добре е да се стреля от засада, от недостъпни за тях места. Когато ги умъртвиш, вземи им мечовете и ги сложи в ръцете на статуята в нишата. Отваря се изход. Промъкни се през дупката до следващото помещение. Слез и бягай до средата, статуята оживява. Убий я и вземи поредния ключ. През отворения проход върви нататък, натисни превключвателя и бягай от ножовете, които започват да се движат - но не по-далеч от другия шалтер, който трябва да превключиш. Скочи долу. Ще намериш друг ключ и ще се отвори врата. Скочи в дупката с вода. Там има силно течение, така че се дръж вляво или вдясно! Щом намериш превключвател, задействай го. После преплувай до другата страна на помещението и задействай следващия превключвател. Така ще ликвидираш течението. Накрая можеш да вземеш третия ключ. Намери стена с три ключалки и използвай ключовете. Отваря се врата и ти можеш да си отдъхнеш...

RIVER OF GANGES

1. Преди да скочиш в 4x4 возилото, изпълзи на корниза и събери нещицата. Хоп на джипа. Карай към разбитата стена, слез от колата и давай надолу по въжената стена. Прескачай по площадките покрай водата, докато стигнеш до входа при скалата. Влез и скачай чак до най-горе. Там има още вещи. Върни се в джипа. С пълна скорост налети към рампата. Продължавай с пълна газ, въпреки че това е опасно. По пътя не забравяй да се отбиеш до една от дупките, там има друг СЕКРЕТ. Продължавай нататък до разклона, където имаш избор - наляво или надясно. Тръгни наляво. 2. Отдели ГОЛЯМО внимание на газта, иначе ще свършиш зле. Ако от време на време видиш някоя дупка, в която може да се влезе, не я подминавай - в повечето случаи там има СЕКРЕТИ. Големите дупки прескачай с пълна газ, иначе... След гигантски скок слез от джипа и по въжената стена се добери до змия и някакви вещи. Следва последният голям скок, след което джипът вече няма да ти трябва. 3. Пълзни се по скалата и се изтегли на площадката. Иди в края на пътеката и прескочи през пролеза. Със засилване се хвани за ръба. Продължавай да прескачаш. Накрая излизаш от пещерата и след кратко разузнаване стигаш отново в началото - там, където изостави джипа. Иди до прохода вляво. Мини през камъните и със засилване прескочи дупката. Атакуват те три птици. Застреляй ги. Накрая със засилване хвани стената и на ръце мини надясно. Последен СЕКРЕТ. Излез от пещерата и премини под водопада. Exit от level-a.

CAVES OF KALIYA

1. Веднага избери пътя наляво. На първия разклон отново карай наляво.

Върви все направо, докато не си блъснеш муцуната в стената. Давай надясно. Прескочи дупката. Слез в нея и събери осветителните ракети, много са полезни в тази тъмница. След дупката върви надясно, по част от пътя ще пълзиш. На кръстопътя завий вляво и отново пълзи. В пролеза посока наляво, надолу. **2.** Продължавай по пътя направо, после пропълзи. На кръстопътя тръгни вляво, а на следващия - вдясно. Отмини отклонението вляво и продължавай направо, докато стигнеш до зелено флуоресцираща стена. Там завий надясно. После пак надясно. И направо до наклона надолу. Продължавай по единствения път до помещението с дупка в средата. Сейфвай. Скочи долу между змиите. **3.** Застреляй змиите и се пази от камъка. Очакват те още шест змии. Застреляй ги. При сега вече безвредните камъни започни да пълзиш. Тук е първият boss. Щом го видиш, мигом стреляй. Когато започне да ти отвръща с fireball-и, прескочи на следващата площадка и пак стреляй. Постоянно върши тая работа и не се задържай никъде дълго, това е сигурна смърт. Не събирай нищо, докато не спечелиш. Вземи първия артефакт. Уффф....



SOUTHERN PACIFIC ISLANDS COASTAL VILLAGE

1. Ти си на суперплаж, но няма време да се печеш на слънце. Скочи във водата и намери ключа. Прескочи през водата на площадката. Мини на ръце надясно. Изкачи се нагоре и прескачай чак до разклона. Удари по по-бързия туземец, а ако имаш интерес, опитай и другия. Ще се видим в селото... На плажа се изкачи до къщичката. Отвори с ключа. Подът се отваря. Скачай долу. Накрая срещу теб ще излязат ножове, така че внимавай и пропълзи отдолу. Стигаш до голяма пещера. Скочи и се хвани за първата малка площадка. Продължавай със скачане и изтегляне, докато може. Накрая се хвани за лианите над теб. Премини на другата страна на пещерата. Отново скачай и скачай, тук много избор няма. Достигаш обрасла площадка. Хвани се за лианите над нея. Премини на другата страна и се пусни. Претичай през моста и скочи. Плъзгай се надолу, съвсем накрая скочи. Изкачи се по стълбата нагоре. Нагоре на ръце вляво. Застреляй досадния туземец и вземи medipack. Намери площадката под теб с тесен корниз, водещ наляво. Мини на ръце по него. **2.** Накрая се изкачи нагоре и до тунела. Мини по дървения мост и през мъглата. Продължавай надолу до левия тунел. Атакува те воин. Пълзи под издадените остриета. Зад ъгъла премести превключвателя, за да изключиш клопката. Прескочи във вече безопасната друга страна и продължавай надолу в дупката. Слизаш до селото. **3.** Следват елементарни боеве с туземци. Зад една от къщурките има път за по-нататък. Не влизай в кафявата кал, моментално ще те убие. Първо трябва карта. Изкачи се по скалата и задействай превключвателя. Зад една къщичка се освобождава път. Иди там. Има три къщурки. Върви по прохода между две от тях. Зад дървото намираш пещера - събери вещите. До лявата къщичка има невзрачна пътечка, поемай по нея. В края й излез и бягай покрай бамбука. Намери помещение с шалтер. Щом го използваш, те атакува воин, но така си отваряш входа към третата къщурка. Зад теб той се затваря. Стигаш до коридор с огън отляво и път надясно. Прехвърли се през





прозореца върху тротоар от бамбук. Продължавай, докато стигнеш до стряхата. Премини на ръце по растителността над теб и скочи на другата страна. Продължавай до къщичката на дървото, превключвателят ще изключи огнения тротоар. Върни се и давай по лявата страна, където по-рано е имало огън. Намери шалтера - ще ти отвори вратата и ще те стресне боец. Не посягай към другия превключвател, това е капан! **4.** Мини през кръга в стената. Превключвателят отваря врата. Ти си на място с водопад. Премини го, а после - през отворената врата. Преплувай през тунела и се пази от алигатора. Изкачи стълбата накрая и през моста стигаш до къщичката, където вече познат войник ти дава карта на тресавището. Край.

CRASH SITE

1. Първо огледай картата. Изкачи скалата наляво от тресавището и скочи на площадката, отбелязана с кръстче (на картата!). Продължавай през всички останали с кръстчета. Непосредствено преди края се хвани за лиана, за да откриеш СЕКРЕТ. При мъгливото езерце те напада първия дино. Оправяй се сам! Бягай нататък и влез в пещерата, където ще ти скочи втори дино. Ще видиш паднал самолет. Вдясно има едва забележима уличка. Там чакат замаян войник без парашут и двама диновци. Унищожи къртицата. От безопасно положение отгоре унищожи всички врагове. От площадката с много черепи се изкатери на дървото - за следващия СЕКРЕТ. В един особен кратер намираш труп. До него се търкалят ключета. Вземи ги, но точно в този момент се спуска Голям Рекс. Претичай покрай него и се скрий в нишата, която порано беше скрита. От засада го разфасовай на бифтеци. В двете затворени преди ниши прехвърли шалтера. Иди в умно паркирания аероплан и намери оръжието MP-5. Но не стъпвай на моста, ще паднеш при зъбатите рибки. **2.** Вместо това се изкачи по скалата на дървото и с няколко точни изстрела събори диното за стръв на рибките. Скочи във водата, обърни лоста и излез на другата страна. Там те очакват двама диновци. Бум и бум. Намери помещението с превключвателите. Когато използваш някой от тях, очаквай атака от дино. Като задействаш всички превключватели, стигаш до следващите ключета. Върни се към самолета. **3.** При муцуната можеш да се изтеглиш и да влезеш вътре. И пак дивашки дино. В пилотската кабина използвай двете ключета. Отваря се вратата към товарния отсек. Превключвателят освобождава място за голямо оръдие, което прави голямо **БУМ.** Стреляй по стените отдясно и внимавай за диновците, които те атакуват. Тръгни по освободения път. Ей го, е, и краят на level-а. **Такааа,** а сега, преди изтощителното плаване с каяк и двубоя с боса на този томбсвят, ти казвам „чао" **до следващия брой,** когато може и да продължим заедно...



-GM-

Core Design/Eidos

PC WIN '95/98

MIN.: P 166, 16 Mb RAM, 3 Mb HDD

Ускорител 3D: ДА/DX 6.0

Мултиплейър: НЕ

Оценка 10/10

Благодарение на своя първи MYTH фирмата BUNGIE навремето спечели име, слава и най-вече куп пари. И то съвсем заслужено. Ще се повтори ли това и след продължението MYTH 2? "И видя взорът ми армии от немъртви, движещи се безшумно по опустошената земя. И дочу слухът ми стенания на умиращи в собствената си кръв. И проумя умът ми, че може и да не доживея до следващата утрин." Из "Записки на падналите"

MYTH 2: SOULBLIGHTER

Честно казано, MYTH на времето си не донесе почти нищо ново, макар всички да я смятаха за революционно начинание. 3D-стратегиите с възможности за плавно въртене и zoom-иране са толкова стари, колкото е стар и POWERMONGER. Т.е. нищо ново като концепция. И битките на фентъзи-армиите на фентъзи-бойните полета в 3D свят също нито са, нито тогава бяха нещо ново. Дори компютърният римейк на славния Warhammer - SHADOW OF THE HORNED RAT, не беше нищо ново. Въпреки всичко това, MYTH се оказа нещо удивително - десетки единици, великолепни мисии, забележителна, макар и по своеобразен начин принизена графика. Защо принизена? Защото играта е 3D, но не предоставя на играча неограничен обзор на околността. Погледът върху бойното поле е драстично ограничен от липсата на възможност камерата да бъде накланявана. Обаче най-голямото подразнение (което на никого не пречи и не е за сметка на игровостта) е в единиците. За разлика от терена, те не са 3D. Насред великолепния пейзаж доста нескопосаните и грубичко анимирани единици изглеждат странно. Но пък битките са така нажежени, че кой обръща внимание на такива подробности. *Толкова за първия MYTH.* Сега обаче времената са други и братството на геймърите е заредено с очакване, като какво е продължението на играта, която преди години за нула време стана легенда. Искам веднага да предупредя, ако очаквате някакви решителни промени било в графиката, било в управлението, било в игрово отношение, въпросът няма да ви се уреди. Ако изключим някои дребни подобрения и поправки, MYTH 2 не притежава нищо ново. Което не значи, че изглежда зле - точно обратното. Очакват ви отлични като дизайн нива, нови (или почти нови) места на действие, нови врагове, дори нови интериори на сгради. Engine-ът на играта е почти същият - същите единици, същият относително ограничен поглед. Единствено малко по-лесно е управлението със списък от заповеди за формациите и специални акции на някои единици. Повече ли очакваше от продължението, драги ми геймъре? Е, ако обобщим, излиза, че този така очакван MYTH 2 всъщност е само датадиск към оригиналния MYTH - малко подобрен и поразширен, но все пак datadisk. Аз лично нямам нищо против тях, но този е с цената на една цяла игра. *"Вижте кво, тъпи джуджета, туй шише тря`а да го фърляте ей тъй, иначе огънят в него ша изгасне и после нема да гръмне. Затуй ша са упражнявате до побърк-ване, ясно ли е?" Из лекция "Що е Молотов-коктейл и има ли той почва у нас" Нека направим малък реверанс на тези, които са забравили MYTH, и на онези, които изобщо не са го срещали в геймърската си практика.* Впрочем рекапитулацията за първия MYTH всъщност е описание на втория, така че си има място в рецензията. MYTH е стратегическа, дори по-скоро тактическа игра, защото битките в нея са на ниво малки единици. Чрез логично свързания си сюжет играта е линейно построена като серия от мисии, в които трябва постепенно да пътувате по картата, да участвате в битки и да увеличавате или подменяте армията си. За разлика от компютърната версия на Warhammer (SOTHR или DARK OMEN), тук не можете да си оформяте армиите, а само придобивате предварително определения брой единици. Това не значи, че единиците не търпят развитие. Те придобиват все по-голям опит в боевете, а когато някои от тях за известно време се откъснат от вас и по-късно ги срещнете отново, можете да използвате уменията им на ветерани. Но, доколкото е възможно, не губете никакви единици. *Вашите бойни единици* включват класически средновековни войници, неустрашими бойци за близък бой, лъкострелци за далечен бой, джуджета с безкрайни запаси от Молотов-коктейли и с четири заряда, рицари, лечители, джуджета-минохвъргачи, невидими джуджета-парашутисти, гиганти, вълшебници. Някои действащи лица имат специални качества - миниатюрни бомби, особени магии, запалителни стрели и т.н. Съдържанието на мисиите е разнообразно - ту трябва някъде да стигнете и нещо да вземете, ту нещо да поправите или да счупите, ту да влезете с бой вътре в някоя сграда, ту да си плюете на петите пред преследващите ви вражески орди, ту да изваждате от строя артилерията на неприятеля, ту просто





непрекъснато да се отбранявате срещу безкрайната сган от чудовища. Някои мисии са съвсем оригинални. В една трябва например да пробягате пространството между биещите се немъртви и магьосници, за да съживите важния Deceiver, в друга пък си играете "на знаменца" с гигантски Trow-и. Но във всички случаи става дума за борба на шепа ваши бойци срещу многократно превъзхождащ ги противник (някой път дори в съотношение едно към десет). Така че шансът ви е в хитроумното използване на терена, в разполагането на най-подходящите единици на най-правилните места, в умното стратегическо отстъпление, в коварството и главно в непрекъснатия строеж на позиции. Никакво изключение не са мисиите, в които две дузини ваши войници се бият срещу двеста неприятели. *Но стига с повторенията.* Сега ще кажа нещо и за втората серия на MYTH, макар че не е кой знае колко много новото. Само сюжетът, който пък подозрително прилича на вече споменатата DARK OMEN. Един отдавна мъртъв зъл дух, Soulblighter, се събужда 60 години след голямата война (онази от първата серия) и свиква нечистите сили на немъртвите, за да покори света. Обединените кралства изнаждат големия пердах, а вашата мъничка групичка трябва да се скита немила-недрага и да търси изгубени предмети и хора. Общо взето, скука. По-лошото е, че ако сте играли вече първия MYTH, през цялото време се усещате като при среща със старо гадже. Не само че след първите няколко дни няма да се сблъскате с нови единици, но и в повечето мисии имате чувството, че вече (не)веднъж сте били - били сте при търсенето и ремонтирането на телепорта, в отбранителните мисии в зимния заснежен пейзаж, в отбраната на нощния лагер на хълма... Някои мисии от първия MYTH си приличат с тези от втория като две капки вода. Не ми се сърдете, ама и за един datadisk това май е прекалено. *И естествено, като всеки истински датадиск (а MYTH 2 е точно това и нищо друго)* и този е доста труден. В случай че не искате (а вие не искате) да загубите някоя своя единица, трябва през повечето време да играете на най-ниската скорост, след всяко отблъснато нападение или успешна ваша атака да строите позиции и да се пипкате с всеки милиметър от картата. В първите мисии не е трудно, но по-късно надмощието на неприятеля става чудовищно, появяват се врагове по-нови, по-силни и по-издръжливи и от най-добрите ви единици. Ако MYTH ви се е сторил труден, ако не можете да се оправяте в realtime-стратегиите, където от всички страни ви нападат многобройни врагове, вземете си един студен душ и забравете, че на света изобщо съществува MYTH 2. И тук, въпреки някои малки промени в управлението, пак не е станало всичко както трябва - някои единици се държат направо като малоумни, също както и в първата серия. Това се отнася най-вече за джуджетата-минохвъргачи, които много обичат чат-пат да изстрелват някоя и друга мина по своите.











reNEWed

Та, ако обобщим всичко, какво излиза? Че след едногодишен труд втората серия на великолепната игра MYTH се е пръкнала като датадиск, който става за забавление, но само ако не си виждал първата част. Почти повторени мисии, идентична система на игра, непроменена графика, минимално количество нови единици и липса на нови идеи. И ако моята оценка ви се стори висока, тя е заради онези, които не са виждали никога първата серия на играта. Тези, които са я срещали, нека сами си я намалят с няколко точки. -GM-

Bungie/GT Interactive

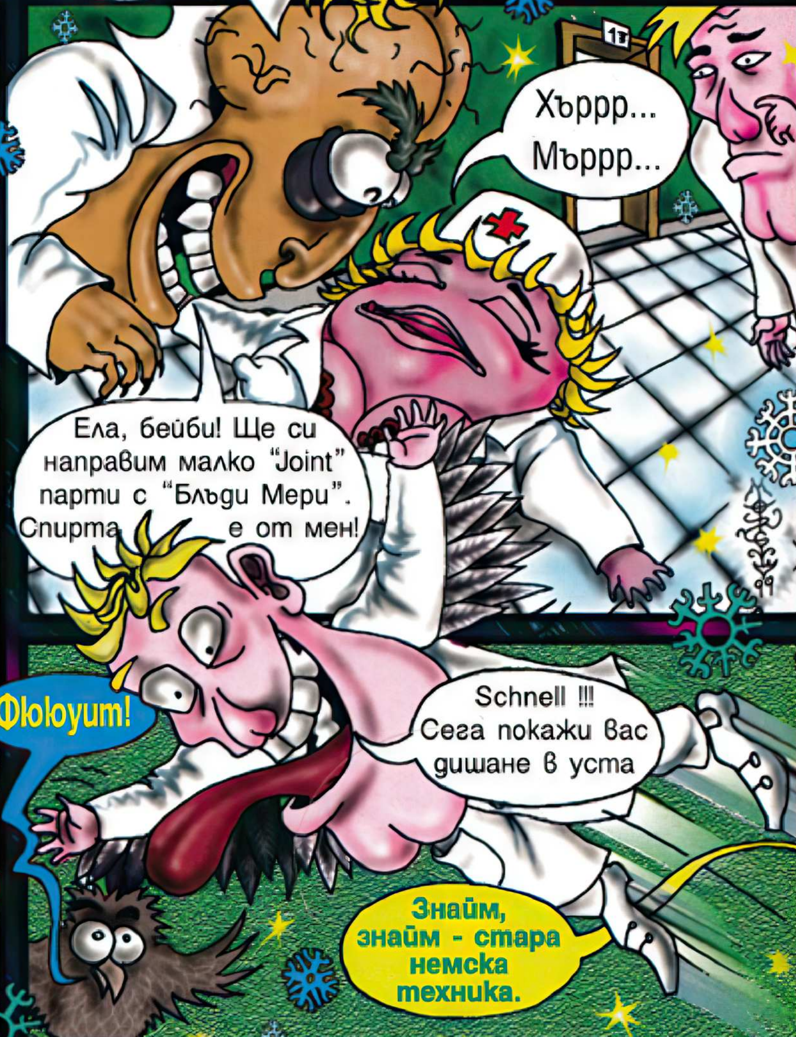
PC WIN '95/ DirectX 6.0
MIN.: P 166, 32 Mb RAM, 100 Mb HDD
3D: 3Dfx, D3D
Мултиплейър: 2-6
Оценка 7/10

Д-Р ГЪБС

HEPY NU YiAR







мм...
му..му-му
..м-м

мъхъ-
мъхъ мляц!!!

Ja! Ja-a-a!

Schnell!
Schnell!

Дай!
Дай!
Дай!

Доктор,
Хипер, ша ми
повредити сърдечния
мускул, мааму стара!!!

За мен било
удоволствие
оправи вас.

Елате
после в
кабинета ми, да обсъдим
една професионална
тема.

Фрау
Геранка! Тука
много няма
светло!

Наса-ам
Хер Перверзен!

Няма
признание за
истинските
мъже!

Аз
не перверзен!
Мама и Татко
кръстили така!

и
правилно,
Хиперчо!

О!
Мисля
напипал вас!

?!

М-м-ням! Слъ-р-р-р-р-
рп...А-А-А-А-А-А-А-А!

Граф
Дракула!
Бийвъс и Бътхед!
Ами Дарт Вейдър?

...всички
умряха
безславно!

А
А
Ай

Ха !
Облиза ли
дефибрилатора *
Хер "Пич"
хи-хи-хи! ! !

Жа
това аш винаги
ши ноша таквиш
нештица в жоба!
А, вий, а?

РЕКЛАМА
МНЗ

Аве
тука имам един
подарък за един - "Гъз"
ли е, **"Задник"** ли е,
случайно да го
познаваш?
Хо-Хо-Хо!

Какъв
е подаръка?

Да
ти излезе
цирей на taskbar-a
,дърто!

Иригатор*
"Клизматрон" - мулти-
фукционален, със специални
накрайници за преди...и
след...ядене. Хо-хо!

ЧНГ

PPPP

Ох, откога го
чакам тоз момент!
Да ви е честита
новата илядо **999** гадина
в **Windows '98**
скъпи читатели!
Дядо Мраз Воскресе!

И СЕ ИЗНЕСЕ!

* кой не гледа "Спешно отделение", А?

СЛЕД коледна КЛАСАЦИЯ

Здравейте, скъпи приятели!

Ето я най-очакваната от Вас БЪЛГАРСКА ТОР 20 класация за първия месец на 1999 година. Този път надминахте всичките ни очаквания. Получихме над **2000 писма** и **E-mail-a** с ваши предложения - ако някой каже, че от това не се получава **истинска класация, тури му пепел.** Трябва да отбележим, че един от главните инициатори и най-активен за създаването на тази рубрика е Христо Златарев (The Mask). В миналата класация **по невнимание** от наша страна записахме под предложенията за най-добри игри в multiplayer не неговото име, а на The Shadow. За което **молим за извинение.** Стават такива грешки поради купищата информация, които ни заливат всеки месец. Затова **не ни се сърдете много,** когато се получат издънки. **А сега ето някои разяснения за тези,** които недоумяват защо някои от игрите веднъж имат повече точки, а в следващата излязла класация - по-малко. Така е, защото класацията е месечна и игрите се точкуват само от постъпилите предложения през изтеклият период. Няма натрупване на точки от предходни времена. Всяка класация е **нова и дава по-точна представа за игрите,** които са най-предпочитани от вас през последния месец. Както писахме в предишния брой, **колкото сте по-активни, толкова по-обективна е ТОП 20.** Е, засега това е от нас, останалото по-долу е от вас. **Очакваме вашите нови предложения за следващата BG TOP 20.**

Ето я и нейно величество ВАШАТА КЛАСАЦИЯ!

BG TOP 20

Място	Име	Точки
1	STARCRAFT	4333
2	CARMAGEDDON 2	3997
3	BLOOD 2	3668
4	NEED FOR SPEED III	3311
5	AGE OF EMPIRES	3171
6	COMMANDOS	3031
7	TOMB RIDER 3	2597
8	DIABLO HELLFIRE	2296
9	MORTAL KOMBAT 4	1995
10	QUAKE2	1820
11	UNREAL	1617
12	FALLOUT 2	1575
13	FIFA' 99	1575
14	WORMS 2	1386
15	SANITARIUM	1183
16	SETTLERS 3	1134
17	HEROES OF M&M 2	1043
18	CAESAR 3	966
19	FINAL FANTASY VII	938
20	HERETIC 2	861

Най-добри игри за Multiplayer

Място	Име/Производител	Точки
1.	STARCRAFT	4544
2.	DELTA FORCE	4215
3.	BLOOD 2	3995
4.	COMANCHE 3	3730
5.	NEED FOR SPEED 3	3210
6.	CARMAGEDDON 2	2837
7.	DIABLO	2210
8.	ARMORED FIST 2	1910
9.	BLOOD	1255
10.	DUKE 3D	997

Игрите, които не извадиха късмет:

Място	Име	Точки
21	DUKE NUKEM 3D	826
22	JAZZ 2	763
23	HALF-LIFE	728
24	DELTA FORCE	630
25	CIWILIZATION 2	595
26	WORLD CUP'98	595
27	WARCRAFT 2	581
28	MIG 29 AND F-16	511
29	NHL 99	448
30	MIGHT AND MAGIC 6	427
31	X-FILES	378
32	GRIM FANDANGO	364
33	FORSAKEN	343
34	TUROK	336
35	FORMULA 1 98	329
36	DUNE 2000	287
37	WARGAMES	273
38	INCOMING	245
39	JEDI KNIGHT	238
40	COMANCHE 3	231
41	HERCULES	217
42	SIN	210
43	SMALL SOLDIERS	175
44	FIGHTING FORSE	161
45	C&C:RED ALERT	147
46	X-WING VS TIE-FIGHTER	119

Най-очакваните нови игри на пазара:

Място	Име/Производител	Точки
1.	STARCRAFT: BROOD WAR	4670
2.	QUAKE 3: ARENA	4320
3.	DESCENT 3	3835
4.	AGE OF EMPIRES 3	2510
5.	DUKE NUKEM FOREVER	2330
6.	DIABLO II	1330



WILD 9

PlayStation авантюрата на Shiny

Много геймъри свързват SHINY ENTERTAINMENT преди всичко с MDK. Бас държа обаче, че малко хора се сещат за една друга страхотна, макар и не толкова впечатляваща игрица, която също е дело на симпатягите от SHINY. Имам предвид EARTHWORM JIM - платформен, т.е. двуизмерен jump&run, създаден с невероятно свежо чувство за хумор. **След това кратко опресняване** на паметта вероятно няма да се учудите, че последното нещо, което SHINY пусна на пазара, е отново jump&run, но този път в 3D. Всъщност WILD 9 е невероятно майсторски изпипана комбинация между двуизмерен и триизмерен екшън. Но за това малко по-после. **Нека първо да видим кои са нашите герои.** Главното действащо лице е Уекс Мейджър, тийнейджър, натоварен с нелеката задача да спаси... точно така, Вселената. Плюс това той трябва да измъкне своите приятели (останалите членове на "Дивата деветорка") от лапите на злия Карн, след което да му изпържи задника за наказание. Не се притеснявайте за Уекс, той далеч надхвърля представата за средностатистическия пъпчив и безпомощен пубер. Освен че е доста жилав и повратлив, предводителят на WILD 9 разполага и с най-страховитото оръжие на всички времена - The Rig (в превод, нещо от сорта на "тарикатската джаджа"). Въпросната джаджа представлява метална ръкавица, излъчваща енергиен лъч, с който Уекс може да впримчва враговете си (за да ги изтърси след това като прани гащи), да мести всякакви тежки предмети, да се хваща за ръба на труднодостъпни платформи и прочее, и прочее. **Може би вече ви е просветнало,** че WILD 9 не е точно стандартният платформър в духа на ALLADIN и COOL SPOT, да речем. Ако ли не, нека тогава ви кажа нещо и за противниците на Уекс. Едни от тях имат само насочващи се ракети вместо глави, други го замерват с "лимонки", които удрят като бейзболни топки, трети плюят зеленикава слуз, а тя - я виж ти! - най-неочаквано се оказва жива и хуква да ви гони. Изводите оставям на вас. **Накратко за графиката.** Принципно действието се развива в една плоскост (досущ като EARTHWORM JIM 1&2), но всички декори, платформи, капани, бонуси и най-вече самите герои са изцяло триизмерни. Ефектът е умопомрачителен. От една страна твърдите фенове на двуизмерните jump&run-ове си умират от густо, а от друга - WILD 9 изглежда адски актуално. Тук му е мястото да уточня, че графичният енджин на играта просто няма грешка. Всички анимации вървят без запъване. Нищо не виси във въздуха, просто защото енджинът не му е "обяснил", че подът е на метър и половина под него. Няма "прозрачни" подове или места, от които да се чудите (псувайки) как да се измъкнете. **Artwork-ът на играта (или онова, което са направили художниците за нея) е малък шедьовър.** Което си е доста логично, защото след оригиналния замисъл, графиката винаги е била втория най-сериозен коз на игрите на SHINY. Дизайнът на нивата също е смъртоносен. Всичко това в комбинация с добрата музика, написана от Томи Таларико (автор на саундтрака и на MDK), създава наистина несравнима атмосфера. **Колкото до геймплея,** мога спокойно да кажа, че макар да е доста трудна, WILD 9 се играе като по мед и масло. Разбира се, вибрационният аналогов джойпад на PlayStation значително улеснява управлението. Като цяло купонът е страховит и играта е адски "прилепчива", стига да не сте от геймърите, които омекват при първото по-сериозно предизвикателство. **Не ме питайте защо SHINY са решили да издадат играта само за PlayStation.** Нямам никаква представа. Според мен PC-геймърите губят страшно много, а момчетата от SHINY си вземат един сериозен грях на душата. Затова, ако сте сред щастливците, които имат приятел с PlayStation машинка, не се колебайте, а го убедете да си купи WILD 9 - ако не за друго, то поне, за да си я изиграете вие.

Ивелин Г. Иванов









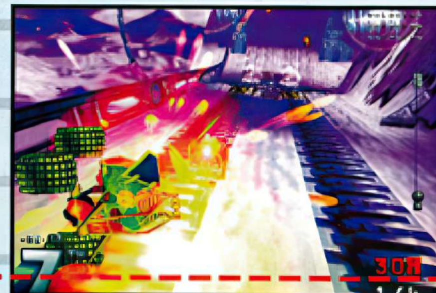




TIPS & TRICKS

S.C.A.R.S.

Ще си опростиш играта с тези весели автомобилчета, ако идеш в options/password и въведеш един от следващите кодове: **glassx, rockyy, zdpeak, xperts, desert, rattle, runner, myster**



WARGASM

Пароли за достъп до нивата: 1 - **CHEESE**; 2 - **TOAST**; 3 - **BUTTIES**; 4 - **KEBAB**; 5 - **GATEAUX**



SIN

Натисни ~ и въведи паролите: **/health 999** - 999 здраве; **/wuss** - всички оръжия; **/superfuzz** - неуязвимост; **/nocollision** - преминаване през стени; **/wallflower** - неприятелите не стрелят по теб; Оръжия: **/spawn magnum** - Magnum; **/spawn shotgun** - ловджийска (съчмена) пушка; **/spawn assaultrifle** - нападателна пушка; **/spawn chaingun** - картечница; **/spawn rocketlauncher** - ракетомет; **/spawn sniperrifle** - снайперистка пушка; **/spawn heligun** - хеликоптерна турбокартечница; Запаси: **/spawn reactiveshields** - реактивни защитни щитове; **/spawn rockets** - ракети; **/spawn coin** - монети; **/spawn health** - аптечка; **/spawn cookies** - лакомства; **/spawn lensflare** - включва светлинен ефект



TOMB RAIDER 3

За да прескочиш в следващото ниво: **пИзваждаш пистолета, пКрачка назад, пКрачка напред, пПриклякаш и противостоиш, пОбръщаш се три пъти, пСкачаш напред,** За да придобиеш всички достъпни оръжия: **пИзваждаш пистолета, пКрачка назад, пКрачка напред, пПриклякаш и противостоиш, пОбръщаш се три пъти, пСкачаш назад**



POPULOUS: THE BEGINNING (POPULOUS 3)

Натисни едновременно **Tab + F11** и напиши **"byrne"**, след което започват да функционират cheat-овете. **Tab + F3** - дава всички вълшебства; **Tab + F4** - дава всички сгради; **Tab + F5** - дава пълна мана



GET MEDIEVAL

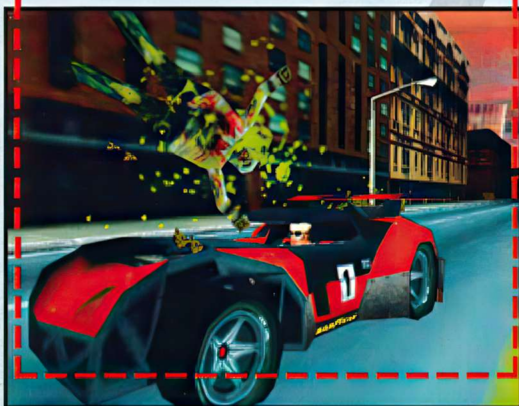
mpkfa - неуязвимост; **mppos** - положението на играча; **mpfps** - frames per second; **mpbodyguard** - играчът получава нулево повреждане; **mphighlander** - дава 99 живота; **mpthewolf** - отива на следващото ниво; **mpbadmofo** - отива на предишното ниво; **mpbringthegimp** - отива на ниво с boss; **mpignition** - дава ключове; **mpturbocharger** - дава свитъци; **mppetrol** - дава оръжия; **mparmorall** - дава броня; **mpglovebox** - дава оръжия; **mpshoes** - дава 99 души; **mpironpockets** - крадците не могат да те оберат; **mpbandaid** - спира губенето на живот; **mplockpick** - дава черепоключ; **mpomar** - артефакт на Противоогнения щит; **mptroadrunner** - Турбоартефакт; **mpwinturbo** - Супер Свитък; **mpbadbreath** - Чудовищен артефакт; **mpmintybeath** - Почетен артефакт

INDEPENDENCE WAR (I-WAR)

Влез в екран "Player History and Missions Screen" и кликни върху прозорчето "History". Напиши **darkgoat** - би трябвало да се появи думичката **Outcome** при отделните мисии, което потвърждава активирането на cheat-режима. След това можеш да използваш следните кодове в течение на играта. **За режим Turbo: ляв Shift + A За замразяване на взетата на прицел цел: ляв Shift + ; За скок в следващата мисия: ляв Shift + S За унищожаване на взетата на прицел цел: ляв Shift + 0 За безсмъртие: ляв Shift + I За успешно завършване на мисията: ляв Shift + W**

CARMAGEDDON 2 (DEMO)

Ако искаш 100 000 000 000 кредити, трябва да се поправи файлът GENERAL.TXT, който се намира в директория DATA. В този файл има текст "// Starting money for each skill level", който трябва да се препише на 100000000000,100000000000,10000 00000000



HERETIC 2

В миналия брой отпечатахме стандартните cheat-ове, сега допълваме специалните кодове.

Предмети: spawn<item> - създава един от следващите предмети:

item_weapon_firewall
item_weapon_maceballs
item_weapon_magicmissile
item_weapon_phoenixbow
item_weapon_redrain_bow
item_weapon_sphereofannihilation
item_defense_meteorbarrier
item_defense_polymorph
item_defense_powerup
item_defens_ringofrepulsion
item_defense_shield
item_defense_teleport
item_health_full
item_health_half
item_mana_combo_half
item_mana_combo_quarter
item_mana_defensive_full
item_mana_defensive_half
item_mana_offensive_full
item_mana_offensive_half
item_mana_puzzle_canyonkey
item_puzzle_cloudkey
item_puzzle_cog
item_puzzle_crystal
item_puzzle_dungeonkey
item_puzzle_highpriestesskey
item_puzzle_highpriestesssybol
item_puzzle_hive2amulet
item_puzzle_hive2gem
item_puzzle_hive2spear
item_puzzle_minecartwheel
item_puzzle_ore
item_puzzle_plazacontainer
item_puzzle_potion
item_puzzle_refinedore
item_puzzle_shield
item_puzzle_slumcontainer
item_puzzle_tavernkey
item_puzzle_tome
item_puzzle_townkey



RAILROAD TYCOON 2

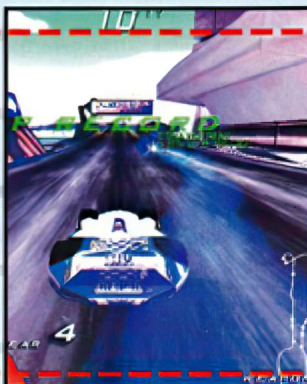
Bigfoot - победен край; **BoBo** - край без победа; **King** of the hill - дава 100 K$ (kilodolar = 1000 $); **Powerball** - дава 100 M$ (megadolar = 1 000 000 $); **Slush fund** - дава 1 M$; **Let me in** - можеш да строиш във всички страни; **Speed Racer** - два пъти ускорява машинките; **AMD 103** - сменя всички машинки за AMD-103`s; **Show me the trains** - дава на разположение всички машинки; **Viagra** - уголемява .... (Неееe! Уголемява градовете...)

BLOOD II

В течение на играта натисни **T**, напиши един от следващите кодове и натисни Enter: **MPGOD** - безсмъртие; **MPKFA** - всички оръжия; **MPAMMO** - допълва мунициите; **MPCLIP** - преминаване през стени (no clipping); **MPHEALTHY** - допълва здравето; **MPWHEREAMI** - показва твоите координати; **MPBEEFCAKE** - повече кървави ефекти; **MPKILLEMALL** - убива всички неприятели в нивото; **MPSPEEDUP** - увеличава твоята бързина; **MPSTRONGER** - увеличава твоята сила; **MPCALEB** - променя твоята фигура в Caleb; **MPOPHELIA** - променя твоята фигура в Ophelia; **MPISHMAEL** - променя твоята фигура в Ishmael; **MPGABBY** - променя твоята фигура в Gabriella; **MPBERETTA** - дава оръжие Beretta; **MPSUBMACHINEGUN** - дава оръжие Submachinegun; **MPFLAREGUN** - дава оръжие Flaregun; **MPSHOTGUN** - дава оръжие Shotgun; **MPSNIPERRIFLE** - дава оръжие Sniper Rifle; **MPHOWITZER** - дава оръжие Howitzer; **MPNAPALMCANNON** - дава оръжие Napalm Cannon; **MPSINGULARITY** - дава оръжие Singularity Generator; **MPASSAULTRIFLE** - дава оръжие Assault Rifle X-Files; **Повече позиции за save-ване** могат да се правят с натискане на Shift и иконата Load/Save - след това се отваря нормалният диалог за съхраняване на файла (т.е. не само 3 позиции). **Парола:** В думата "Welcome" във Willmores-кия терминал натисни десния клавиш на буквата "O".



DETHKARZ



В главното меню трябва да се напише: **itsasmallworld** - дава всички автомобили; **kcolnu** - дава всички трасета; **zrakhted** - дава всичко

-GM-

AGES OF EMPIRES: RISE OF ROME

Отвори диалоговия прозорец и напиши: **king arthur** - променя птиците в дракони с 999HP; **grantlinkspence** - променя животните в Animal Kings; **pow big mamma** - дава нова единица Baby Prez (нападателна детска триколка - 500 HP, 50 str, 10 arm, 15 rng); **convert this!** - дава нова единица "Saint Francis" (Свети Френсис светкавично убива неприятелите - 25 HP, 200 str, 0 arm, 10 rng); **stormbilly** - дава нова единица "Zug 209" (Робокоп маниаците ще познаят ED-209)

ИСКАТЕ ЛИ ДА СПЕЧЕЛИТЕ ТОЗИ

ВЪРХОВЕН КОМЮТЪР ???

TIME IS TICKIN' AWAY !!!

месец АПРИЛ не е чак ТОЛКОВА далеч !!!

